**TEKKEN 7** EFSANE SERİ NİHAYET PC'YE GELDİ!

# Oyunçezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN...

Temmuz 2017/07 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 117 • ISSN: 1307-8933

## İNCELEMELER

- **DIRT 4** • RIME
- **No70** EYE OF BASIR
- **RISING STORM 2** VIETNAM
- **STEEL DIVISION** NORMANDY 44
- **SUPERHOT *VR***
- CONARIUM
- **ENDLESS SPACE 2**
- FARPOINT

## DOSYA

# E3 2017

ALTI GÜN. BEŞ KONFERANS. ONLARCA YENİ OYUN. 40 SAYFA.

# FIFA 18

İLK MAÇIMIZI DEPLASMANDA OYNADIK!

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
9 771307 893015 07
setimedia





# İÇİNDEKİLER



## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER






Los Angeles'taydık!









## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PİKSEL



**C. SERPİL ULUTÜRK**
*serpil@oyungezer.com.tr*

*Hoş Geldiniz!*

# BİRAZ FAZLA MI SEVİYORUZ ACABA?

Siz nasıl tarif ediyorsunuz bilmiyorum ama ben eğip bükmeden fikrimi söyleyeyim: Oyunlarla aramızda hastalıklı bir ilişki var. Etrafınıza bakmayın, sizden de bahsediyorum bunu söylerken, evet.

Yıllar önce oynayıp sevdiğin bir oyunu bir türlü unutamamak, ısrarla yenisi çıksın diye beklemek, takıntılarımızın en hafifi... Çünkü umduğun kadar iyi çıkmayan oyunu bir türlü unutamamak, yenisinin çıkacağı açıklanınca sinirlenmek, iptal edilirse daha da sinirlenmek gibi huylarımız da var... Ya da bir oyunu erken çıktığı için suçlamak, bir diğerini geç kaldığı için... Klon oyunlara zaten gıcığız ama yenilikçi olana da pek tahammülümüz yok sanki. "Bunun neresi oyun!" diye girişiyoruz. Yüzlerce saat oynadıklarımızsa aslında en çok kızdıklarımız. Ne bırakmaya yanaşıyoruz, ne olduğu gibi kabullenmeye.

Oyunlardan ve yapımcılardan bekleyebileceklerimiz konusunda biraz fazla mı şımartıldık acaba diye düşünmeden edemiyorum. Ubisoft'un logosundan Gabe Newell'ın kilosuna kadar her şey hakkında söz sahibi olmamız sağlıklı gelmiyor. Bir yönetmenin çıkıp "Yeni filmimin yapım süreci boyunca hayranlarımla iletişim halindeydim, onları dinledim. Dolayısıyla bu ikinci filmimde daha fazla karakter göreceksiniz ve filmin sonunda da kimse ölmeyecek" dediğini düşünsenize... Oyunlar söz konusu olduğunda bu tür bir açıklamayı doğal hakkımız olarak görmemiz sizce de biraz tuhaf değil mi?

Sadece "üretici-tüketici" ilişkisi üzerinden bakarsak hayır, tuhaf değil. Ama ben oyunların sanata yakınsamasını uman taraftayım. Oysa trend ters yönde gelişiyor. "Üretici" olana kendini ifade etmek için bıraktığımız alanı daralttıkça oyunlarımız da daha endüstriyel ve "her damak zevkine uygun" seviyeye doğru gidiyor.

Ama işte bunlar hep sevdiğimizden...




**"Yine aynısı!" ve "Daha ne yapsınlar?" arasında gidip gelen tartışmalar başlasın!**






# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





*Hayatımda hep "oynamayacağım oyuna para vermem abi, Steam indirimi falan bana yaramıyor" artistliği yaptım ama bu sefer kredi kartı, bozukluk, banknot ne varsa ekrana fırlattım. Şimdi onların hepsini oynayıp kendimi haksız çıkarmama vakti.*

Ömer Akdağ



**MİSAFİR EDİTÖR:**
EMRE KARAOĞLU

# ESMİY– PARDON O 2 YIL ÖNCEKİ GEYİKTİ, DEĞİL Mİ?

## BİR AY GERİDEN GELEN OKUYUCU

Merhabalar Ömer Abi ve Oyungezer editörleri. Nasılsınız? İyisinizdir umarım. İki ay önce Selam sayfalarından birini görmeyince "Ben nasıl okurum yahu? Derginin sayfaları eksiliyor ben hâlâ oturuyorum!" diyerek yazayım dedim.

Bir önceki ayın sayısında Serpil Ablanın giriş yazısı benim uzun zamandır düşündüğüm ve yapmaya çaba gösterdiğim bir konuya değinmişti. Artık gitgide elimizden somutlar gitmeye başlıyor. Raflarımızın en güzel yerlerini dolduracak hatta taşacak olan dergi, roman, kitap ve çizgi romanlar pdf'lerin arasında kaybolup gidiyorlar. Hatta Oyungezer dijital olduğunda da çok garipsemiştim. Her ayın başı satış bayiinden dergiyi almanın keyfi bambaşka çünkü.

Ömer Abi, daha önce hiçbir animeyi izledikten sonra günlerce, haftalarca, belki aylarca o animenin içinden çıkamadığın oldu mu? Sürekli müziklerini dinleyip karakterleri özlediğin oldu mu? Benim var öyle bir tane: Zankyou no Terror. İzlediğini tahmin ediyorum ama izlemediysen mutlaka izlemelisin ^_^

Tüm editörlerin emeğine sağlık. Okurlarınız sizi seviyor. Sağlıcakla kalın ^_^
*-Feyza Nur Yurtseven*

**Sana da merhabalar Feyza Nur, hoş geldin!**

**Dijital-fiziksel meselesi çok geniş bir mesele, her iki tarafın da artıları eksileri var. Mesela dijital doğaya daha dost, ağaçlar için sağlıklı bir şey. Ayrıca okur açısından daha ucuz, yayıncı açısından daha kârlı. Elinin altında bilgisayar/telefon/tablet vs. olduğu sürece kolayca erişilebilir olması da bir başka artısı. Ancak fiziksel bir dergi/kitap/manga vs. okumanın da farklı bir tadı olduğu bir gerçek. Bunu yalnızca "bu iş böyle yapılır" şeklinde nostaljik veya geri kafalı bir şekilde söylemiyorum, okuduğun şeyle fiziksel temasta bulunmanın verdiği özel bir haz var ve bu yadsınmamalı. Aynı şekilde o dergileri/kitapları/mangaları rafta bulundurmanın da insanın doğasındaki koleksiyonerlik/dekoratiflik hissine hitap ettiği de bir gerçek.**



# DİJİTAL VEYA FİZİKSEL ÇOK FARK ETMEZ, ÖNEMLİ OLAN OKUMA EYLEMİNİN KENDİSİ.

**Ama nihayetinde teferruat bunlar bence. İster dijital ister fiziksel oku bir şeyleri, sonuçta nerede okuduğun değil, okuyup okumadığın önemli. Eğer rafların dolduysa dijitale geçiş yapmaya kötü gözle bakma yani ^_^ (aynı gülüş efektini yapıyormuşuz, eheh)**

*Ben sana bu Japon sevdalılarının hayran olacağı gülüş efektinin patentini alman gerektiğini söylemiştim. -Emre K.*

**Etkisinden çıkamadığım animelerin hangi birini saysam sana Feyza? Hem aylar neymiş, 15 yıldır arada açıp Kenshin, Orange Road vs. bölümleri izliyorum ben. Güncel gidecek olursam Re:Zero'nun 15. ve 18. bölümlerini, Scum's Wish'in veya ReLife'ın oradan buradan sahnelerini tekrar tekrar**


BG&E 2 videosunda maymunumuz karizmatik pozlar verebildiği gibi... maymunluk da yapabiliyor.

**izlemişimdir. Zankyou no Terror de bende sendeki kadar iz bırakmamış olsa da şahane bir seriydi elbette. Belki tekrar açıp açıp sahnelerini izlemedim ama o muhteşem caz müziklerini hâlâ dinlerim arada.**

**Sen de sağlıcakla kal, tekrar görüşmek üzere.**

## YAŞ İŞLER

Merhaba sayın OGZ ailesi, sizi uzun süredir takip etmiyorum ki bunu itiraf etmek zorundayım ama aklımda bir sürü soru var ve bunları paylaşmazsam yakında büyük ihtimal yanlış bir şey yapacağım. Eğer yayınladıysanız hepinize teşekkür ediyorum ama noktalama işaretleri kullanmayıp sizi zahmete soktuğum için de özür dilerim.

**1.** Xbox One mı almam gerekiyor PS4 mü? Arkadaşlarım Xbox 360 almamı söylüyor, onlara çok takmıyorum itiraf edeyim ama bir ihtimal o da kenarda. Sevgili OGZ sen ne dersen o benim için en uygunu.

**2.** Bu biraz zor bir soru; sizin internet sitenizde bir makale okumuştum, makale Türkiye'deki yaş sınırının önemini anlatıyordu. Büyüklerin bu yaş sınırını çok kontrol etmediğini söylemiştiniz ama benim annem çok büyük bir istisna. Aslında kontrolcülüklerinden memnunum ama konu oyun olunca iş zor oluyor. Konsol yanında oyun alacağım, annem 16 yaş sınırlı tek WWE 2K17'ye izin verdi. Bana birkaç 12 sınırı ve aşağısı oyun önerebilir misin sevgili OGZ?

**3.** Üçüncü sorum ikinciyi andırıyor. Acaba senin sevgili OGZ, hiç yaş sınırlarının tam olarak doğru olmadığını yani yanlış yaş sınırı olduğunu düşündüğün oyunlar var mı? Mesela ben Star Wars: Battlefront'un 16 yaş sınırından şikâyetçiyim, annem EA Games'e para mı veriyor acaba diye düşünmeye başladım.

**4.** Aslında çok soruluyor olabilir; sadece üç kelime: Ubisoft neden düştü?

Sorularıma cevap verme zahmetine girdiyseniz çok teşekkür ederim. Hürmetler.
*-Nazmi Demir*

**Selamlar Nazmi, noktalama işaretlerini hallettim ben, takma kafana ^_^ Ama tabii noktalamayı doğru kullanman ileride söylediklerinin ciddiye alınmasını sağlayacak bir nüans, dikkat etmeye çalış bence, ufak bir tavsiye olsun bu da benden.**

**1. Hangi konsolu tercih edeceğin hangi oyunları sevdiğinle alakalı. Yani EA'in Ubisoft'un, Bethesda'nın vs. her platforma çıkan oyunlarını seviyorsan ve güçlü PC toparlayacak maddi gücün yoksa PS4 de alabilirsin X-One da. Aralarında çok ciddi bir fark yok (360 bir önceki nesil tabii, PS4 veya X-One'a para çıkışmıyorsa düşünebilirsin onu). Ama konsola özel olarak çıkan oyunları ileride oynamak gibi bir düşüncen varsa PS4 o konuda X-One'ın ilerisinde (Persona 5, The Last of Us, Uncharted 4, Last Guardian, Horizon: Zero Dawn vb.)**

*Bence hiç düşünmeden PS4 kardeşim. Ömer'e ek olarak; PS4, konsola özel oyunlar konusunda X-Box'ın çok çok çok ilerisinde ve bu çok yıllar daha böyle sürecek gibi gözüküyor. -E*

**2. Bence hangi eserlerle yetişeceğini önemseyen bir annen olduğu için çok şanslısın. Ben çocukken Alien falan izlerdim, sonra böyle psikopat oldum işte ^_^ Şaka bir yana yaş sınırı 12'nin altında inanılmaz oyunlar var, hiç üzülmene gerek yok. Bir kere spor oyunları (FIFA, NBA 2K vb.) ve strateji oyunları (Civilization VI, Stellaris, Hearts of Iron IV vb.) zaten cepte. Onlar dışında birkaç oyun daha önereyim: Overwatch, Ori and the Blind Forest, Portal...**

*Açıkçası ben yaş sınırlandırmalarına çok sert içerikler barındırmadığı takdirde esnek yaklaşılabileceğini düşünüyorum. Ben ve tanıdığım birçok kişi (Ömer hariç) bu uygulamayı fazla dikkate almayarak tükettik oyunları ama pek bir sorun yok hayatımızda. Ayrıca çoğumuz İngilizcelerini buna borçludur. -E*

**3. Yani kişisel olarak evet, zaman zaman sınırlamaların biraz katı olduğunu düşündüğüm oluyor ama sonuçta bu yaş sınırlamasının uzmanı sayılmam. Çok yorum yaparsam haddimi aşacağım için fazla açmayayım konuyu ama dediğim gibi, her yaş sınırına uygun muhteşem oyunlar var aslında. Battlefront belki sana uymuyor ama KOTOR, Battlefront'tan kat kat kaliteli bir oyundur mesela. Evet İngilizce ister ama diğer taraftan bakarsan İngilizceni geliştirmene de yardımcı olur.**

**4. Doğrusunu istersen ben Ubisoft'un düştüğünü düşünmüyorum. Belki eskisi gibi efsane oyunlar yapamıyor, belki otomatiğe bağladı ve fabrikasyon oyunlar üretiyor ama yaptıklarının çoğunluğu da belli bir kalitenin üzerinde. Bariz eksiklerine rağmen For Honor'a, The Division'a, Rainbow Six: Siege'e dandik demek de haksızlık olur bence. Şöyle gerçekten çarpıcı bir oyun yapmalarını özledim ama tabii. Belki Beyond Good & Evil 2...**

*Ezio'lu AC'ler ve Far Cry 3'den sonra çok bozdu Ubisoft. -E*

**Teşekkürler bizden efenim, yine bekleriz.**

## DERGİ SORUSU NE GÜZEL ŞEY

Uzun zaman sonra sizlere yeniden bu baharın getirdiği o sıcak ve insanı ruhuyla ve bedeniyle sarmaş dolaş değiştiren bir mutlulukla selamlıyorum (biraz garip mi oldu ne? :))



### Videolarda Bu Ay

“Kendi halinde iyi-hoş bir şey olur” diye tahmin ediyorduk ama Spider-Man tek videoyla oyun dünyasının en beklenen oyunlarından biri haline geldi: **tinyurl.com/ogz-117-spidey**



Bir gün gerçek olacağını biliyorduk Beyond Good & Evil 2'nin ama hani bu derece iddialı ve epik bir videoyla karşımıza çıkmasını hiç beklemiyorduk: **tinyurl.com/ogz-117-good-evil**



Oynanış mı, önceden mi hazırlanmış, yarı oynanış - yarı önceden hazırlanmış mı bir türlü anlamadık Metro Exodus'u izlerken, düşen diplerimizi nasıl toplayalım diye düşünüyorduk o sırada: **tinyurl.com/ogz-117-exodus**

**1.** Oyun dünyasının değiştiği şu günlerde bağımsızlara verilen desteği gördükçe ve insanın sanatını perçinleyebilecek fikirleri tecrübe ettikçe, sanatın damarlarıma enjekte olması beni mutlu ediyor. Sizler bu konuda ne düşünüyorsunuz?

**2.** Ömer Abi ve Emre Abi, Oyungezer sizin hayatınıza neler kattı ve katmaya devam ediyor?

**3.** İnsanların aslında oyun oynayanlara küçük muamelesi yapması ve "Bıkmadın mı şu vurdulu kırdılı şeyleri oynamaktan?" demesi aslında oyunların sanat olduklarını görmemek istemelerini gösteriyor ama biz oyuncular ne kadar göstersek de olmuyor. Sizlere bu konuda ne tepkiler geliyor?

**4.** Şu aralar dergiye yeni yazarlar gelecek mi?

Sizi yormak istemiyorum sevgili Oyungezer ailesi. Bana tekrardan dergi sevdasını yaşattığınız için teşekkür ederim. Hepinize kolay gelsin. Dergide yayınlamanız dileğiyle. *-Berkan Kalyoncu*

**Sana da selamlar Berkan, bence kış olsun, herkesin içi dar olsun daha güzel. Çok mu şey istiyorum?**

**1. Oynadığı oyunların %90'ı büyük çaplı yapımlar olan şımarık bir birey olsam da bağımsız oyunlar dünyasına büyük saygı beslememek mümkün değil. Muhteşem deneyimler sunabiliyor bağımsızlar ve "Bu fikirler neden büyük bütçeli oyunlarda da kullanılmıyor ki?" diye düşündürüyor birçoğu. En azından başta Undertale, Bastion, FTL olmak üzere bende bu hisleri uyandıran bir sürü bağımsız var. Yapmak istediği iyi ve yaratıcı şeyler olan yapımcıların kendini gösterebileceği bir dünya olması, oyun dünyasını sevmemi sağlayan etmenlerden biri.**

## SANATI SADECE KLASİK SANAT BİÇİMLERİYLE SINIRLAMAK NE DERECE DOĞRU, TARTIŞILIR.

*Sanat eğitimi almış biri olarak bazı bağımsız yapımlardan aldığım eğitimi ve tecrübeyi okulda görmedim diyebilirim. Ayrıca klasik eğitime kafayı takmış her kulvardan sanat eğitimcilerine önerdiğim oyunlar oldu ama onlar pek oralı olmadılar :( -E*

**2. Ah be Berkan, içten bir soru sormuşsun. Şahsen Oyungezer'in hayatımdaki önemi hakkında konuşmaya başlamayayım şimdi, susmam. Yazar olmadan önce, benimle benzer şeyleri seven insanlarla bir arada çok nadiren bir arada olabiliyordum ve Oyungezer (ve öncesinde Level) okurken işte o tip insanlarla bir arada olduğumu, yalnız olmadığımı hissediyordum. Bunun da ötesinde kişiliğime kattıkları saymakla bitmez. Herhangi bir inceleme yazısındaki bir cümleyle beni vurmuş, düşüncelere sevk etmiş olduğu zamanlar sayısızdır. Oyungezer'de yazar olmanın da başıma gelen en güzel şey olduğunu düşünüyorum. Sözlü iletişim yeteneği zayıf, kendini hiçbir platformda doğru düzgün ifade edemeyen, kendine güveni yerlerde sürünen biri olarak bana yazılı olarak kendimi ifade ederken aslında çok da kötü olmadığımı gösterdi ve bu konuda kendimi geliştirmemi sağladı. Ve de bunu yaparken bolca oyun oynamamı tabii. Geleceğin ne olacağı bilinmez ama dünyanın hâkimi bile olsam Oyungezer'de bir şeyler yazıp hem kendimi daha da geliştirmeyi hem de aklımdaki üç beş gram eden şeyleri paylaşmaya devam etmeyi çok isterim.**

*Oyungezer benim için Free2Play alt oluşumuyla başlayıp, dergide yazı yazmakla hızlanıp, videoyla devam eden bir serüven. Ana görevlerle başlayıp yan görevlere kaydığım bu macerada onlarca takım arkadaşı, onlarca yoldaş edindim (ki bundan daha güzel bir şey yok dünyada). İşi de bir miktar kaptığımı düşünüyorum, mesela ilk videolarda ağzımdan kerpetenle laf alınırken şimdi neredeyse susmak bilmiyorum. Sağlıklı yemek ve uyku düzeni bonuslarım da var :) -E*

**3. Birkaç ay önce bir köşe yazımda söylediğim gibi, varsayılan olarak saygın şeyler var. Bir oyun ne kadar estetik, özel, değerli olursa olsun pek de bir şeye benzemeyen bir roman konuya uzak insanlar tarafından daha saygın olarak görülecektir örneğin. Çünkü edebiyat, varsayılan olarak oyunlardan daha saygın bir şey. Birkaç on yıllık bir kültürden söz ediyoruz sonuçta oyunlar derken, genel kitlenin önyargılarını kırabilmek için yeterli bir süre değil. Sinemanın bile bir anlatım biçimi olarak saygın hale gelmesi çok uzun zaman aldı ki nihayetinde sinema, tiyatroyla benzerlik taşıyan bir şey. Diğer sanat dallarına nispeten daha az benzeyen bir şey oyunlar ve kabul görebilmeleri için daha çok zamana ihtiyacı var sanırım. Bize bu konuda ne tepkiler geldiğini sormuşsun ama pek de o şekilde tepkilere maruz kalmıyoruz aslına bakarsan. Takipçi kitlemiz zaten oyunların değerini bilen insanlar nihayetinde.**

**4. Yakın zamanda dergiye yeni yazarların dâhil olacağını sanmıyorum, şu anki yazar kadromuz gayet yeterli bence çünkü. Ama tabii çok mekanik bir sistem yok yeni yazar gelişinde/gidişinde. Ne bileyim, öyle bir başvuru maili gelir, öyle şahane örnek yazılar olur ki içinde, aklımız gidiverir. Belli olmuyor yani, kesin konuşmuş olmayayım.**

**Bizler teşekkür ederiz asıl uğradığın için. Yine bekleriz.**


Gon' build that wall up to the sky...

## YOL İTİRAFLARI

Selam OGZ :)
Benim aldığım dergilerin çok büyük kısmı Ankara Aşti'den alınmıştır çünkü yola genelde oradan çıkarım ve sırt çantamda OGZ olmayan hiçbir yolculuğum olmamıştır. Şimdi



yine yoldayım ve Haziran sayınızı okurken birden aklıma geçen sene Şubat ayında aldığım 100. sayınızla 4-5 ülke gezip de (dağ tırmanışı dâhil) 1 tane bile fotoğraf çekmeyişim ve ne zamandır Oyungezer'li fotoğraflar görmeyişim geldi. Keşke çekseydim şimdi atardım. Hoşça kalın :) *-Murat Balcı*

**Öyle bir yazmışsın ki kesin süper bir fotoğraf vardır ekte dedim, hayal kırıklığına uğrattın beni ^_^ Bir dahaki sefere artık.**

*Bu itiraf benim de hiç fotoğraf çekmemiş olduğumu hatırlattı. -E*

## PİKSEL BÖLÜMÜNÜ ARAMIŞTIM AMA?

Selamlar Oyungezer, hepinize yaz sabahı yaşatıp öğlen bahara çeviren sonra tekrar yaza dönerek kişiyi şizoid olmaya iten günlerde kolay gelsin. Aslında bu soruyu Piksel bölümüyle ilgili olarak Emre'ye mail atmıştım ama sanırım yanlış kişiye attım. Hazır fırsat çıkmışken buradan da sorayım dedim: Piksel bölümünde Heroes ve Might and Magic serisine yer verecek misiniz? (öhm, evet şu an oynuyorum da) Hoş, seriler hayli ilerlediği için çok Piksel'lik bir yönü kalmamış olabilir. Ama özellikle ilk 2 Heroes oyunu (öncesinde de King's Bounty) yeni bir türe ve konsepte öncülük etmişti. Değinseniz biz de bir iki görsel eşliğinde okusak, eskileri yad etsek hoş olurdu.

Bir de bir sorum var (ikinize de), Spielberg'in "birkaç seneye çizgi roman uyarlamaları devri bitecek" açıklaması

# Anket







## EN SEVİLEN 3 DÖVÜŞ OYUNU SERİSİNDEN SİZİN FAVORİNİZ HANGİSİ?

- %26 Tekken
- %10 Street Fighter
- %64 Mortal Kombat

## → BİR OYUNU ÖYLE BİR TANIMLAYIN Kİ ÇOK YANLIŞ ANLAŞILSIN.

Türbe türbe gezip hakikate eriyorsunuz (Tomb Raider) @Toprak Baydıer

Aklı yerinde olan bir adamın adasına gelen kişilere gösterdiği misafirperverliği görüyorsunuz (Far Cry 3). @Özay Balcı

Kızları ve erkekleri havada asılı tutuyorsunuz, iç çamaşırlarına kadar çıplak bırakıyorsunuz (Giydirme Oyunları) @Yasir Kasapoğlu

Evinde otururken bulduğunuz küçük bir kızı alıkoyarak ona vahşiliği, silah kullanmayı, tornavidanın farklı kullanım alanlarını öğretiyorsunuz (The Walking Dead) @Eren Temir

Suka bilet idinahu rush b stfu (CS GO) @Selahattin Dal

Uzun Adam'ı çekmek isteyen bir gazetecisiniz ve sağdan soldan makale toplamaya çalışıyorsunuz ama sinyal kesici kameralarınızı bozuyor (Slender) @Muhammed Kemal Dağlı

Nesli tükenmekte olan caretta caretta'ları bir kadın için hunharca katlediyorsun (Mario) @Musa Emre Öztürk

Çıplak bir çocuğun vücuduna farklı farklı şeyler monte ederek göz yaşlarının gücünü arttırıyorsun (Binding of Isaac) @Egemen Koku

İlerleme ve pozitif bilim karşıtı bir grup insana önderlik edip insanlığı yontma taş devrine geri döndürmeye çalışıyorsunuz (Horizon: Zero Dawn) @Can Hüsrefoğlu

Hayatını devam ettirebilmek için insanların araçlarını ödünç alıyorsun ve şehri kötü adamlardan temizliyorsun (GTA) @Ekrem Erol

Kafası kaplan olan bir adam var ama Amerikan güreşi yapıyor ve karşısına rakip olarak kafasını el bombası olarak kullanabilen bir kız geliyor (Tekken) @Alper Güz

Şık kıyafetler giyip kapı kapı dolaşıyoruz ve kasabadaki herkesi kucaklıyoruz (Dishonored) @Buğra Güngör

## @OYUNGEZER:

## BİR YILLIĞINA GÜNDELİK HAYATINDA BİR OYUN KARAKTERİ KILIĞINDA DEVAM EDECEKSİN DESELER... KİMİ SEÇERDİN? (BASKIYA 5DK. KALA SORUSU)

Sylvanas... Çünkü neden olmasın? **@gizemsedef**



Dante! Ebony'le Ivory'i kullanmak (ve o pardösü giymek) için 1 yıllık iblis kovalamacası çekilir gayet. **@tarikkaplan**



Sephiroth! Ne? Ters ters bakarlar mı? O katana da kıyafetten sayılır, bilginiz olsun. **@omerakdag**



# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube




"Özgürlük verilmez, alınır" derler.

vardı. Şahsen film ve dizi yapımcılarının şimdiye kadar yolun yarısını çoktan geçtiğini düşünüyorum. Geçen kısa sürede gerçekten ciddi hikâyeler uyarlandı çünkü. Günün birinde çizgi roman filmleri eski seyrini kaybedecek. Böyle olduğunda sinemada oyun, anime vb. yeni bir akım olarak ne görürüz?

Bu arada elinize sağlık. Her ay keyifle okuyorum köşeyi de, dergiyi de. Sevgiler *-Volkan Levent Soylu*

**Sana da selamlar Volkan Levent. Emre'leri karıştırmışşın ama galiba yanlış anlamadıysam ^_^ Piksel insanı olan Emre Sümer, şu kenardan el sallayan arkadaş ise Emre Karaoğlu. Ama madem konusunu açmışsın, eski Heroes sever insan olarak eski sayılarda (bayağı eski sayılarda) Heroes III için bir Son Jeton (Aralık 2013), Might & Magic için de bir lore yazısı (Eylül 2012) yazmıştım. Eski sayılara erişimin varsa onlara bir göz atabilirsin istersen. Ama iyi hatırlattın, bir ara Heroes IV için de bir Son Jeton patlatayım bence. Sıkıntıları vardı ama çok da hakkı yendi Heroes IV'ün, bir saygı duruşunu hak ediyor.**

*Evet Emre'ler karışmış burada, alt paragrafa beklerim. -E*

**Çizgi roman uyarlaması akımının biteceği ya da en azından bir süre ara vereceği kesin gibi bir şey bence de. Hem seyirci yavaş yavaş ilgisini kaybetmeye başladı hem de senin de dediğin gibi popüler olma olasılığı yüksek kahramanların çoğu zaten kullanıldı. 2020 civarlarında birkaç yıl ara verip ondan sonra yeni Iron Man, Batman vs. serilerine başlayacaklarını öngörüyorum. Ama tabii bu sırada yeni bir akıma ihtiyacı var Hollywood'un. Bu yeni akımın oyun veya anime uyarlamaları olacağını pek zannetmiyorum. Hollywood oyun ve anime dünyası gibi kendi pastasından pay alma ihtimali olan dünyaları çok iyi sunmamayı tercih ediyor (komplo teorilerine biraz eğilimim vardır). Eren E. geçen ayki yazısında yeni akımın distopya ve cyberpunk olacağını tahmin ettiğini söylemişti. Olabilir derim. Bence bir diğer ihtimal de fantastik romanlar. Yüzüklerin Efendisi, Narnia gibi yapımlarla öyle bir akım başlar gibi olmuştu ama çok da uzun süreli olmadı. Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar, Ölüm Kapısı ve daha nicesi derken iyi yapılırsa aşırı popüler olma ihtimali olan bir sürü yapım bekliyor kenarda. Bol efektli film yapım maliyetlerinin de düştüğünü düşünürsek Hollywood onlara el atabilir gibime geliyor. Umuyorum da atar, efsane olmaz mıydı Drizzt'i, Raistlin'i falan büyük bütçeli filmlerde/dizilerde izlemek?**

*Spielberg reyizin burada bahsettiği durum roman uyarlamaları değil de süper kahraman filmleri. Süper kahraman uyarlamalarının bitmesiyse izlediğimiz şeyler kabak tadı verdikten birkaç yıl sonra gerçekleşecek bence. Sanırım bu süreç birkaç seneden daha fazla sürecek. Nasıl edebiyat eserlerinden yapılan uyarlamaların sonu gelmeyecekse çizgi roman uyarlamaları da bitmeyecek. En azından bir Pride of Baghdad, bir Sweet Tooth izlemeden bitmesin. Ayrıca Ömer'in parmağından bal damlıyor, Drizzt olsa tadından yenmez. -E.*

**Dergiyi sevdiğine sevindim, kendi çapımızda karalamaya çalışıyoruz işte bir şeyler ^_^ (utanmak) Sevgiler bizden.**

**Madem önümüzdeki aya kadar pek bir oyun çıkmıyor, o zaman oyun muhabbeti yapmak için bir sürü vakit var demektir. Bekleriz mektuplarınızı!**

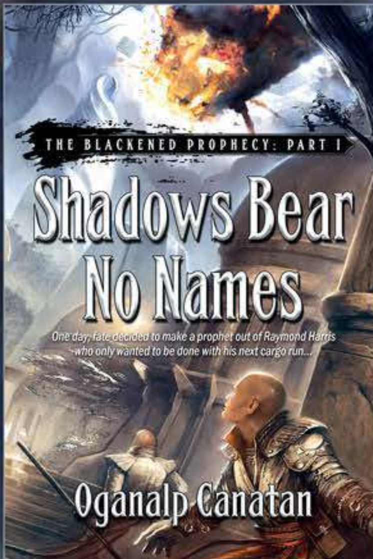
## SÜPER KAHRAMANLARDAN SONRAKİ FURYA FANTASTİK ROMANLAR OLSA EFSANE OLMAZ MIYDI?



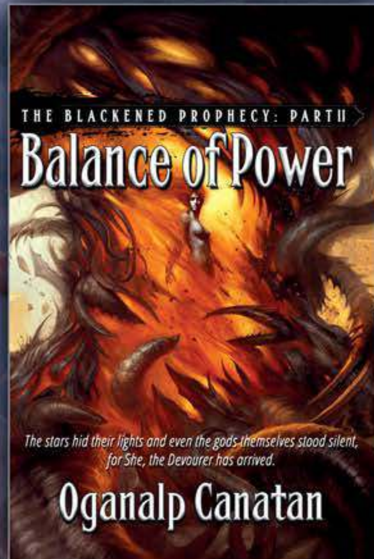


## Gelecek Ayın Misafiri

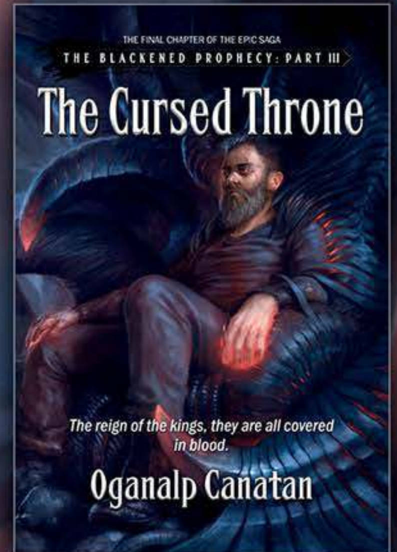
**Oyunları Football Manager ve diğerleri diye ayıranlar vardır ya, Ares Aybar onlardan biri işte. FM dışında gömüldüğü oyunlar da hep inşaat simülasyonu, kargo simülasyonu, kalemtıraş simülasyonu falan zaten. Yarım sayfa incelenen gariban oyunların aranan yazarı Ares'e gelin önümüzdeki ay siz de bir hâl hatır sorun.**



THE BLACKENED PROPHECY: PART I
Shadows Bear No Names
One day, fate decided to make a prophet out of Raymond Harris who only wanted to be done with his next cargo run...
Oganalp Canatan

THE BLACKENED PROPHECY: PART II
Balance of Power
The stars hid their lights and even the gods themselves stood silent, for She, the Devourer has arrived.
Oganalp Canatan

THE FINAL CHAPTER OF THE EPIC SAGA
THE BLACKENED PROPHECY: PART III
The Cursed Throne
The reign of the kings, they are all covered in blood.
Oganalp Canatan



# Hayalet Gemi

**Yasin İlgün**

yasin@oyungezer.com.tr

## Orta Dünya'yı daha iyi anlamak için

Ben kendimi bir Orta Dünya hayranı değil fanatiği diye tanıtırım genelde. Yani durduk yere değil tabii, ama konu "nerd nerd" konuşmaya geldiyse benim nerd'lük alanında ustalığım budur.

J.R.R. Tolkien'ın kaleminden çıkan her şeyi de yalaya yuta okurum. Keza Christopher Tolkien'ın düzenlemeleri de beni cezbeder. Zaten bu koca evrene ait en sevdiğim hikâyeler de hep Silmarillion'dan çıkmadır ki onu da yine J.R.R. Tolkien'ın oğlu Christopher Tolkien düzenlemiştir ve yayına hazır hale getirmiştir.

Yani Yüzüklerin Efendisi üçlemesi sizi büyülediyse, Silmarillion'u okumanızı şiddetle öneririm. Silmarillion için Orta Dünya'nın mitolojisi diyebiliriz aslında. Bu evrenin gördüğü en büyük insan ve elf savaşçıları, tanrıların kıtaları yerle bir eden kapışmaları, eşi benzeri olmayan ve Tek Yüzük'ün yanında çıtır çerez kalacağı mücevherler... Elflerin aslında o kadar da kaliteli bir ırk olmadığını ve insanlardan çok daha pislik işlere bulaştıklarını öğrenmek. Efendime söyleyeyim koskoca bir elf ırkının ortamlardaki en güçlü tanrıya savaş açması ve bunun için lanetli yeminler etmesi. Fantastik dünyaları sevenler için Silmarillion okumamış olmak hem bir ayıp hem de şans aslında. Bu hikâyeleri ilk defa okumak, bildiklerimi unutup tekrar öğrenmek için çok şey verirdim.

> "FEANOR'U SEVENDEN UZAK DURACAKSIN ARKADAŞ..."

Bu kitaptaki hikâyeler Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit'ten çok daha önceki bir dönemde geçiyor. Hikâyeyi alabildiğine basit, ama bir o kadar da anlaşılabilir şekilde anlatmak istiyorum; Karanlık ve Kötü Tanrı Melkor, Orta Dünya'yı kendisi için istiyor ve buraların kralı olduğunu ilan ediyor. Ancak diğer tanrılar onu yenip mahkûm etmeyi başarıyorlar. Melkor uzun süren hapsinin ardından dersini almış gibi gözükse de elflerin en gururlu ırkı Noldor'un prenslerinden Feanor'un yaptığı üç büyülü mücevhere, yani Silmariller'e göz koyuyor. Bu mücevherler eşi benzeri olmayan kutsal bir ışığa sahipler. Melkor önce Orta Dünya'daki tüm kutsal ışığı yok ediyor, ardından da bu kutsal ışığın son örneği olan Silmariller'i çalıp kaçıyor. Haliyle Feanor ve Noldor'un da nefretini kazanıyor bu hırsızlığıyla. Böylece Noldor efleri Kutlu Diyarları ve tanrıların korumasını terk edip doğuya geliyorlar ve Melkor'a savaş açıp ona Morgoth (Karanlık Düşman) adını takıyorlar. Bu savaş da asırlarca sürüyor. Melkor/Morgoth'un Sauron'un efendisi olduğunu ve Sauron gibi pek çok güçlü kölesi olduğunu da belirteyim. Hatta Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği'nde Gandalf'ın karşılaştığı Balrog da Melkor'un askerlerinden biriydi sadece. Morgoth'un ne kadar kudretli olduğunu sadece buradan bile anlayabiliriz aslında. Zira onun emrinde ejderhalar, balrog'lar, Sauron, sayısız ork ve daha pek çok korkunç ırk vardı. E tabii elfler de böylesi bir güce meydan okuyabildiklerine göre olayların ne kadar epik olduğunu, savaşların nasıl hayal gücünün sınırlarını zorladığını bir düşünün derim.



Silmarillion sağolsun efleri de iyisiyle kötüsüyle tanıma fırsatı buluyoruz. Elfleri Elrond'dan, Galadriel'den dinlemekle kalsak harbiden de ne kadar kutlu ve ulu bir ırk diyoruz. Ancak işin aslı hiç de öyle değil. Hele Galadriel hiç de sandığınız gibi bir karakter değil. Isildur'a laf geçirip duran Elrond, manevi babası Maedhros'un yaptıkları hakkında pek konuşmaz mesela. Sonra yok efendim "insanlar öyle, insanlar şöyle, insan ırkı böyle". Neyse, yazının sonlarına doğru da bir anda kızdım bak.

Silmarillion'u okuduktan sonra Orta Dünya aşkınız daha da büyüyecek ve çok daha fazlasını öğrenmek ve izlemek isteyeceksiniz. Sadece başlarda biraz sabırlı olun ve o evrenin tasvirine kendinizi kaptırın derim.





★ Oynadık! ★

# MIDDLE-EARTH SHADOW of WAR

## Nemesis Kalesi'nin Fethi!

YASİN İLGÜN

Warner Bros. ve Monolith Games seneler önce *Middle-earth: Shadow of Mordor*'un duyurusunu yaptığında bir Orta Dünya hayranı, hatta daha doğrusu bir Orta Dünya *fanatiği* olarak yüzümü ekşitmiştim. Ne demekti yani Tolkien'ın titizlikle hayata geçirdiği o özel dünyaya böylesi bir eklenti yapmak? Hele ki tuhaf tuhaf özel güçleri olan bir Gondor kolcusuyla oynamak? Ne kadar önyargılı olduğum dün gibi aklımda.

Fakat bu önyargılarımın kırılması için oyuna bir şans vermem yetmişti. Duygusal yönü oldukça güçlü bir başlangıç, korkutucu bir kan ayini ve Feanor'un soyundan gelen Celebrimbor ile ruhlarımızın birleşmesi derken oyun daha en başından beni derinden etkilemeyi başarmıştı.

*Shadow of War*'un sızmasıyla birlikte çılgınlar gibi sevindim (tabii ki sızmasına değil, oyunun geliştiriliyor olmasına), 16 dakikalık oynanış fragmanını görünce de büyük bir beklenti içine girdim. Geride bıraktığımız birkaç ayda *Shadow of War*'la ilgili pek çok yeni bilgi edindik ve hatta E3'te oyunu bizzat deneme şansı buldum. Sadece iki saat oynayabildiysem de tadı damağımda kaldı, çok daha fazlasını oynamak istedim ki bu benim nezdimde bir oyun için harika bir başlangıç demek.

### ARTIK AYDINLIK LORD'A HİZMET EDİYORSUN

*Shadow of War* karakterini ve tarzını kısa sürede belli etmeyi başarıyor. Monolith'in "İlk oyunun üzerine çok şey kattık" iddiasını kanıtlarcasına geliştirilmiş bir Nemesis sistemiyle karşılaşıyoruz hemen.

Ön inceleme sürümünde Nurnen Denizi'nin yakınlarındaki bir kaleyi ele geçirmeye çalışıyorduk. Sauron Mordor'a daha yeni yeni kurulduğu için oyunda yine bolca renkli ve yeşil alan mevcut. Kaleyi ve bölgeyi uzak bir tepeden gözlemlediğinizde çiçek, böcek ve güneşli bir yerin orkların eline geçtiğine inanmakta güçlük

## GALADRIEL'İN KILICI

E3 2017'de oyunun ilk DLC'si de duyuruldu. Bu indirilebilir içeriğin adı Blade of Galadriel ve Altariel isimli kadın bir elf suikastçısının Talion ve Celebrimbor'un macerasına ortak olmasını konu alıyor. Altariel, Tolkien'ın yazdığı bir karakter değil ve bu sebeple ister istemez biraz şüpheli yaklaşıyorum, ancak Talion da değildi ve şu an sevdiğimiz oyun kahramanları arasında kendisi.

çekebilirsiniz. Yüksek ve yeşil tepelerle çevrili, Nurnen Denizi'nin dibindeki bu kale aynı zamanda Nemesis Kalesi olarak karşımıza çıkıyor (tabii ki her oyuncunun Nemesis Kalesi farklı olacak). Bununla birlikte kaleye yaklaştıkça tüm bu doğal güzellikler yerini pis orklara ve birlikte getirdikleri çirkinliklere bırakıyor.

Ordumuzda pek çok güçlü Olog-Hai ve Uruk var ancak kalenin savunucuları da Karanlık Lord Sauron'a fazlasıyla sadık, çetin düşmanlar. Tabii nasıl bir kayaya çattıklarının henüz farkında değiller aslında, zira Talion ve Celebrimbor ilk oyundakinden çok daha güçlü artık. Yeni yetenekler ve silahlar, geliştirilmiş yetenek ağacı ve eşya sistemiyle birlikte çok daha ölümcül kombolar yapabiliyor ve kalabalık düşman gruplarını etkili bir şekilde temizleyebiliyoruz. Ancak buradan oyunun kolay olduğu gibi bir anlam çıkmamalı, zira düşman sayısı da bir hayli fazla ve ilk oyuna nazaran çok daha güçlü kaptanlar, savaş şefleri ve son olarak da kalenin sahibi kumandanlarla kapışıyoruz. Saldıracağımız kale ve bu kalenin savunucuları hakkında bilgi toplamak da büyük önem taşıyor ayrıca. Bodoslama bir kuşatmayla amacınıza ulaşmanız zor. Üstelik başarısız olursanız tıpkı ilk oyundaki gibi düşmanlarınız daha da güçlü bir şekilde karşınıza çıkıyorlar. Ayrıca bu bir kale kuşatması, büyük sayılabilecek bir savaş, yani biz de asker ve kumandan kaybediyoruz. Bir de ana hikâyeye dâhil olmayan görevlerde başarısız olursak görevi tekrar alma şansımızın olmayacağını ekleyeyim. Velhasıl Sauron'a meydan okumak öyle kolay bir şey değil. *Shadow of War* da bunu yansıtmak için ilk oyundan çok daha acımasız ve cezalandırıcı yapılmış, kanımca iyi de olmuş.

Neyse ki kalenin giriş bölümlerinde bilgi toplayabileceğimiz bir sürü başıboş ork bulunuyor. Ha bu arada bir kaleyi ele geçirmenin de birden fazla yolu var. "Bam bam" taktiği de kullanabilirsiniz, strateji de kasabilirsiniz, gizlice de ilerleyebilirsiniz. Orklarınızın kaleyi kendi kendine ele geçirmesi bile mümkün (son kısımları hariç).

**OYUN ZOR OLDUĞU KADAR ACIMASIZ DA VE BUNU HER FIRSATTA YÜZÜMÜZE VURACAK GİBİ GÖZÜKÜYOR.**

### SAURON DÜŞMANLIĞI ZOR ZANAAT

Bir kaleyi ele geçirmek genel olarak üç aşamadan oluşuyor ve Nemesis Kalemizde de durum farklı değil. İyi bir *Shadow of Mordor* oyuncusunu bile zorlayacak şartlar mevcut. Kuşatma harika giderken karşınıza sizin yeteneklerinizin tam zıttı bir savaş şefi çıkabilir ve yeri öpmenize sebep olabilir. Tabii biz de en zorlu anlarda müttefiklerimizi desteğe çağırabiliyoruz. Genellikle savaş alanına epik girişler yapıyorlar ve kritik anlarda imdadımıza koşabiliyorlar. Üstelik *Shadow of War*'da "brand" yapmadan da destekçi toplayabiliyoruz ve urukların/orkların sadakatini kazanabiliyoruz. Bu da oyunun tekdüzeleşmesini engelleyen hoş bir ayrıntı olarak çıkmış karşımıza.

Oyunun bu iki saatlik küçük bölümü *SoW*'a eklenen pek çok yeni savaş ve komuta mekaniğini tecrübe etme şansı sundu bana. Ordumla yapabileceğim etkileşimleri gördüm ancak ne yazık ki ilk oyunun belki de kanayan yarası diyebileceğim açık dünya hakkında hiçbir bilgi sunmadı. Öte yandan *Shadow of War* sayesinde Orta Dünya'da denize sıfır bir kalemiz olacak, o yüzden dünyasını çok takmayabiliriz de hani.

## NEMESİS SİSTEMİ

Nemesis Kale Sistemi şu anki haliyle ben tamamım diyor. Ancak Nemesis Kalemizi işgal ederken başarısız olursak, kaledeki komutanlar ve kalenin zorluk seviyesi bir arada artıyor. İlk oyun kolay olmasıyla biraz eleştiriliyordu ama şimdi de kantarın diğer yanı fazla ağır basmaz umarım.



Kesmek için cinsiyet değiştirmemiz falan mı gerekecek ki?

## ESPRİTÜEL KÖTÜLÜK MAKİNESİ

İlk oyundaki aşırı ciddi havayı sağolsun Ratbag isimli ork yancımız bozuyordu. Shadow of War'daysa mizahi yönünü dışa vurmaktan çekinmeyen orklar göreceksiniz. Gereksiz derecede çenesi düşük olanlar bile var. E3 videosunda karşımıza çıkan Bruz the Chopper İrlanda aksanı ve vahşiliğini esprili şekilde dışa vurmasıyla şimdiden kendine bir hayran kitlesi yarattı bile.

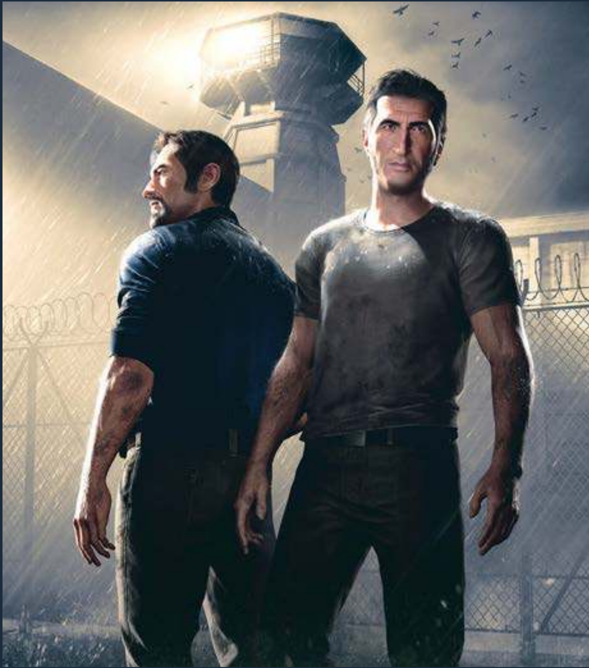
**TÜR:** Aksiyon / RYO **YAPIM:** Monolith Productions **DAĞITIM:** Warner Bros.
**PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Ekim 2017



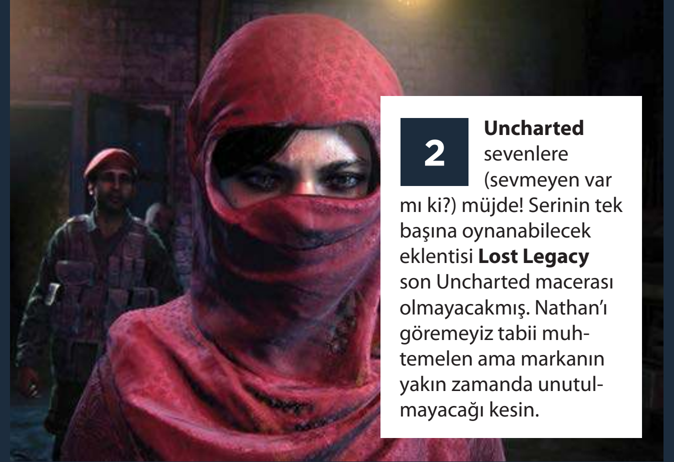
# BU AY *Ne oldu?*

**E3 DEMEK SÜRÜSÜNE BEREKET OYUN, HABER, RÖPORTAJ DEMEK AMA ONLARIN KENDİ DOSYASI OLUNCA BURALAR ÇOK YEŞEREMİYOR TABİİ. PEK FAZLA OYUN DUYURUSU GÖREMEYECEKSİNİZ BU SAYFALARDA AMA FARK EDECEKSİNİZ Kİ E3 OLMASA DA HAREKETLİ GEÇERMİŞ BU AY ASLINDA. OYUNCULARIN FİRMALARA TEPKİLERİ, YENİ KONSOL DUYURULARI, ÇIKIŞ TARİHLERİ, TURNUVA HABERLERİ DERKEN YİNE CIVIL CIVIL BİR HAZİRAN OLDU.**

TARIK KAPLAN



**1** E3'ün en ilginç oyunlarından **A Way Out**'un (ve aynı zamanda Brothers: A Tale of Two Sons'ın) yapımcısı **Josef Fares**, **PS4'ün 5 yıllık bir PC'ye benzediğini** ve bu donanım eksiğinin daha iyi oyunlar yapılmasını engellediğini düşünüyor. Röportajın tamamı şurada ilgilenirseniz (İngilizce): ***tinyurl.com/ogz-117-fares***



**2** **Uncharted** sevenlere (sevmeyen var mı ki?) müjde! Serinin tek başına oynanabilecek eklentisi **Lost Legacy** son Uncharted macerası olmayacakmış. Nathan'ı göremeyiz tabii muhtemelen ama markanın yakın zamanda unutulmayacağı kesin.



gamescom

**3** **Gamescom 2017**'nin açılışını Almanya başbakanı **Angela Merkel** yapacak. Oyun endüstrisinin göz ardı edilebileceği günler durağını az önce geçtik bu arada.

**4** Far Cry 5'in geçtiği mekân ve konusu bazı A.B.D vatandaşlarının hiç hoşuna gitmemiş olacak ki, oyunun değiştirilmesi için change.org'da bir kampanya başlatmışlar. Hedefledikleri 2500 kişiye ulaşamamışlardı henüz, acaba neden?





**5** Hatırlarsınız, Rime'ın yapımcıları "**oyunun crack'i çıkarsa Denuvo'yu kaldırırız**" demişlerdi. Sözünün eri insanlarmış, gerçekten kaldırıyorlar.

**6** Efsane geri dönüyor olabilir! **Atari, ataribox.com adında bir alan adı satın alıp** ufak bir teaser video yayınladı. Özellikleriyle amacını henüz bilmediğimiz yeni bir konsol geliyor demek bu. Sizi bilmem ama biz heyecanlıyız!



**7** Paradox'un oyunları için bazı ülkelerde yaptığı fiyat değişikliği oyuncuların sert tepkileri ardından kaldırıldı ve fiyat değişikliğinden kazanılan para da geri iade edilecekmiş. Yayıncılarla oyuncuların arası epey açık bu aralar.

**8** Binding of Isaac yapımcısı Edmund McMillen'ın yeni oyunu duyuruldu: **The End is Nigh**. Kıyamet sonrasında, oyun kartuşları ve tümörler toplayarak ilerleyeceğimiz bir platformdan bahsediyoruz. Doğru okudunuz bu arada.



**10** Hatırlar mısınız Activision **CoD: Modern Warfare Remastered** çıktığında "oyun ayrı satılmayacak" deyip **Infinite Warfare'in Deluxe** paketini tek opsiyon olarak sunmuştu. İşte o bahsi geçen CoD: MW Remastered bu ay tek başına, **40 dolarlık** fiyat etiketiyle piyasaya sürüldü...

**9** Everything adlı, her şey olabildiğimiz oyunu hatırlayanlarınız olacaktır. İşte o oyunun 11 dakikalık fragmanı bir ilke imza atarak **Viyana Kısa Film Festivali'nde Oscar'a aday oldu**. Söz konusu fragman şu: ***tinyurl.com/ogz-117-hersey***



**11** Güzel bir eSpor haberi: Dünya çapında pek çok eSpor turnuvası düzenleyen Intel ve ESL, **2017 Türkiye Şampiyonası** adında birer adet **DOTA 2** ve **CS:GO** turnuvası düzenleyecek, ödül havuzları da sırasıyla 50 bin ve 120 bin TL olacak. Ayrıca ilk Overwatch şampiyonamız da başlıyor. Oluyor, oluyor!



**13** **Rising Storm 2: Vietnam**'ın haritasında bulunan bir ağaç, bir oyuncunun sürekli helikopterle çarptığından şikâyet etmesi üzerine yeni yamayla kaldırıldı. Müşteri memnuniyeti dediğin böyle olur!



**12** Zihninizi hazırlayın! **Hellblade: Senua's Sacrifice** 8 Ağustos'ta geliyor. SuperGiant yaparsa yerim modunda beklediğimiz **Pyre** ise hemen bu ay, 25 Temmuz'da çıkışını yapacak. **Sonic Mania**'yı bekleyenler de 15 Ağustos'u işaretleyebilir.

**14** Take Two, GTA V'in en çok kullanılan mod yapma kitlerinden biri olan **OpenIV**'ü, GTA Online için hile yapmakta kullanıldığı gerekçesiyle **yasakladı.** Oyuncular da tepki olarak oyunun Steam incelemelerindeki olumlu yorum oranını %12'ye kadar düşürünce, firma geri adım attı ve OpenIV yeni versiyonuyla yeniden kullanıma açıldı. Birlikten kuvvet doğar diye buna deniyor sanırım.

**15** **Telltale**'in bu sefer neye el atacağını düşünüyorduysanız spoiler veriyorum: **James Bond.** Kurucu ortak Kevin Bruner de bu iddiayı destekleyen demeçler vermişti. Bu sefer biraz da geliştirseler sistemi daha çok heyecan yaratırlar.

**16** Bedavaya dönenlerde bu ay: **Battleborn** sonunda direnmeyi kesti ve rekabetçi modunu, haftalık şampiyon rotasyonu sistemini kullanarak ücretsiz hale getirdi. Yayıncısı Square Enix'ten ayrılan **Hitman**'in de ilk bölümü bedava oldu, merak edenler hemen indirebilir.

**17** Minecraft'ın her platformda birlikte oynayabilme projesine tek katılmayan konsol PS4'tü. Sony bunun sebebinin kullanıcılarına **online güvenliğini sağlama garantisi** vermeleri olduğunu söyledi. Biz pek yemedik açıkçası.





# WORLD OF TANKS GRAND FINALS 2017

## Tanklı eSpor olur mu? Oluyor galiba!

DENİZ KIRCA

Bana soracak olursanız eSpor ekosisteminde yer edinmek hiçbir zaman kolay olmadı. Ağırlıklı olarak *CS:GO*, *League of Legends* ve *Dota 2* tarafından kuralları konulan arenaya birçok oyun firması, oyuncu sayısını belli bir seviyede tutmak ya da daha fazla oyuncu çekebilecekleri bir pazarlama stratejisi gibi yaklaşmak eğiliminde oluyorlar. Zannımca işleri daha karmaşık hale getiren de bu pazarlama kafası oluyor. Düşünün yani sportmenlik, yatırım yapacak para, sponsorlar ve sadık bir topluluk olunca bazı şeylerin kendiliğinden gelişeceğini düşünüyor insan. Ama olmuyor. İşin içinde yayın platformu, turnuva sistemleri, oyun içi dengesi, spikerler ve kitlede bir yansıması olması için oyun içinden gelen yayıncılar veya gönüllülerin bulunması gerekiyor.

Bütün bunları bir arada düşündüğümüzde World of Tanks 2017 Dünya Şampiyonası ile Wargaming'in eSporda kalıcı yer edinmek için aşması gereken birkaç eşiği birden geçtiğini düşünüyorum. Geçtiğimiz yıl Polonya'da izleme fırsatı bulduğum turnuva finali bu yıl Moskova'da VTB Ice Palace'de gerçekleştirildi. O yüzden bu yıl o kadar da yakından takip edemedim (Sadece açılış seromonisini görmek için bile orada olmak isterdim ne yalan söyleyeyim).





VTB Ice Palace bizim Ülker Arena'ya denk gelen devasa bir buz hokeyi sahası. Bilmeyen arkadaşlar olabilir, Rusya'da buz hokeyi oldukça popüler bir spor (acaba neden?!) ve ligin büyük iki takımı Dinamo Moskova ve Spartak Moskova, 12.000 kişilik bu sahayı ortak olarak kullanıyor. Yani aşılan ilk eşik, bir eSpor finaline yakışır bir sahaya geçiş olmuş.

Oyun dengesi konusunda iki yıl önce gelen büyük güncelleme ile ciddi sıkıntılar yaşayan Wargaming, eSpora format bulma konusunda da zorlanıyordu. Yükselme turnuvalarında format değişikliği gibi olaylar sık sık yaşanıyordu. Bu yılsa tank seçiminden maç sayısına (Playoff'larda 7 galibiyete uzanan kazanır diyebileceğimiz bir sistem var) ve harita-alan seçimine kadar daha oturmuş bir format var. Aşılan bir diğer önemli eşik kesinlikle bu format değişiklikleri olmuş. Artık oyuncular ne izleyeceklerini ya da oynayacaklarını biliyorlar.

Buna bir de gerek turnuva partneri ESL, gerek de WoT topluluğundan ya da eski profesyonel sporculardan çıkma, oyunu bilen spiker ve yorumcu boşluluğunun doldurulmasını da eklersek, Grand Finals bu yıl hiç olmadığı kadar tam bir eSpor etkinliği olarak karşımıza çıktı. Finalde yine Ruslar kazandı orası ayrı. Playoff'a kalan takımlarda finale kadar yorumcuların favori gösterdiği iki takım Tornado Energy ve DiNG finale ulaşmayı başardı. İlk olarak Hellraisers adıyla kurulmuş olan Rus ekibi Tornado Energy, Avrupa bölgesi temsilcisi DiNG'i 7-2 gibi net bir skorla geçerek 150.000 dolarlık büyük ödülün sahibi oldu. Dereceye giren diğer 7 takım da toplamda 150.000 dolarlık ödülü aralarında bölüştüler. Geçen yılın şampiyonu Na'Vi turnuvayı 8. sırada tamamlayarak hayal kırıklığı yarattı. Benim favori ekibim Kazna Kru ise yine sürpriz yapamayarak olması gereken yerde, altıncı sırada tamamladı turnuvayı.

Bu yıl Çin ve Amerika takımlarındaki performans düşüklüğü açıkçası gözüme takıldı. El Gaming'in ilk maçta yatması Çin'in en büyük ismine hiç yakışmadı doğrusu. En azından yarı finale kadar gelebileceklerini düşünüyordum ne yalan söyleyeyim. Bu vesileyle de henüz aşılmamış eşiklere biraz değinmek istiyorum. WoT evreninde MOBA'larda Kore neyse Rusya'da o. Çin'in muadiliyse Avrupa oluyor. O yüzden Wargaming'in lokal bazda yakaladığı başarıyı (Avrupa ve Rusya'yı birlikte düşünerek söylüyorum) biraz daha Amerika ve Çin bölgesinde de hissettirmesi gerekiyor.

Bir de ek olarak oyunculara kalıcı bir kariyer ve daha doyurucu ödül havuzu sunulması konusunda da adımlar atılması gerek. 300.000 USD ciddi bir para ancak Wargaming imkânlarında bir firma bundan çok daha iyisini ortaya koyabilir. Belki de dediğim gibi onlar da belli konularda adım adım ilerlemeyi tercih ediyorlardır.

# OYUN EZER

# GTA ONLINE



AYIN EZENİ: ONUR KAYA

Bu aralar çok memnuniyetsiz, çok nemrut bir insan olduğumdan Oyunezer koltuğuna tekrar oturuşum elbette ki çabuk olacaktı. Tabii ezme görevini üstüme aldığım oyun, çıktığından beri çok sevip, armudun sapıydı, üzümün çöpüydü derken bir türlü tadına vararak oynayamadığım o oyun: *GTA Online*. Aldım elime çekicimi, koydum *GTA* disklerimi örsün üzerine, izninizle vurmaya başlıyorum.

Yahu kardeşim! Ben PC oyuncusuyum, oyunu sonradan görmüşüm tamam da, Heist görevleri sonradan eklenmiş oldu, bitti, maşallah da, dünyanın en büyük bütçeli oyunlarından birini yapıyorsunuz be! Hiç mi detaylı düşünmediniz tasarlarken çoklu oyuncu kısmını? Hiç mi test edip fark etmediniz oyunun efsanevi hantallığını? Gidip bütün oyun mekaniğini kapitalizm üzerine kurmuşsunuz, en büyük amaç para biriktirip yat kat almak. End Game bu. Peki. Halihazırda kapitalizm çağında yaşıyoruz zaten, oyunumuzu da bunun üzerine oynasak ne çıkar? Ama oyunu bunun üzerine kurunca oyundan alınan keyfin, harcanan zamanda gelen paraya doğru orantılı olacağını ve tüm oyuncuların en çok para getiren aktiviteye akın edeceğini düşünmediniz mi? Düşündünüz elbette, Heist eklemişsiniz işte ne güzel. Kalan aktivitelerden çok daha fazla para getirecek görevler vermek pek gerekliymiş çünkü oyuncuya. PEKİ! Lobi sistemi niye böyle? Bakın, size *GTA Online*'a harcadığım yüzün üzerinde saatin, onlarcasını mahvetmiş ve KORKUNÇ derecede olağan bir senaryoyu sunuyorum şimdi;

**1.** Para kazanmak ve araba almak istemekteyimdir. Simgeye tıklarım. Yükleme süreleri imanımı gevretir ama oyun devasadır, beklemeye değecektir elbette?
**2.** Oyuna girer girmez hemen Heist aramaya başlarım. Kendi oyunumu kurarım, insanlara davet yollarım, bir türlü gelen olmaz. Yarım saat beklemelerle geçer. Kazanılan para sıfırdır.
**3.** Sıkılıp "bari ben başkalarının oyununa gireyim" der, davetlerden birine tıklarım. Yükleme ekranı girer. Beni biraz bekletip "yeterince hızlı tıklayamadın, lobi doldu kardeş" uyarısı verir. Tekrar yükleme belirir, zar zor serbest dolaşıma dönerim. Harcanan zamanın anlamı olmamıştır.
**4.** Bu süreç şanslıysam tekrarlanmaz, birilerinin oyununa girmeyi başarırım. Yine şanslıysam lobide dört kişiye tamamlanmayı beklediğimiz süre 10 dakikayı geçmez. Hahaha! Sonunda göreve girilebilecektir!
**5.** Gelenlerden biri, girdiği görevin Heist finali değil de hazırlık görevi olduğunu görüp, oyun sahibinin görevi başlatmasından sonra çıkar, çünkü oyunun mantığı kendisini kolaycılığa itmiştir ve final görevleri hazırlık görevlerinden çok daha fazla para getirmektedir. Yine yükleme süresi girer ama durum normalden sinir bozucudur, çünkü oyun kalan üç kişiyi görev ekranına geri yollamak yerine lobiyi dağıtacak şekilde tasarlanmıştır. Tabii ki tüm keşmekeşte, aynı kişiler birbirlerini tekrar bulamayacaktır, çünkü tüm olay insanların tanışıp kaynaşıp ekleşmesine fırsat vermeyecek kadar hızlı meydana gelmiştir. Yavaş meydana gelse bile Social Club arayüzü çok hantal ve kullanışsız olduğundan kimse buna yeltenmeyecektir zaten.

Şu senaryoda gördüğünüz üzere oyuna gireli bir saatten uzun süre geçmiş, "oynama" aktivitesi minimum, "bekleme" aktivitesi had safhada ve kazanılan para sıfır. Oyunun bağlanma ve yükleme sürelerine yapacak bir şey yok hadi, teknoloji sıkıntıları deyip geçelim. Bir kişi bile ölse görevi tamamlatmıyor oyun bana, ona da tamam. Yahu oyunun ismi *GTA Online* be! Diğer aktiviteler para getirmiyor, şirket yönetimi falan getirmişsiniz ama onun gerektirdiği yatırıma falan hiç girmeyeceğim çünkü çıkamam, pratikte tek oynayabileceğim şey Heist! Tek kişi çıksa görev iptal, görevler ortalamanın üstünde zorluğa sahip, oyuncular tartışıp çat diye çıkmaya meyilli, bağlantı bir acayip, kim kopuyor niye kopuyor belli olmuyor. Ana amacı para kazanmak olan oyunda saatlerimi oyunu oynayamadan geçiriyorum. Neden? Çünkü tasarımcı geçinen adamlarınız oyundan bir kişi çıkınca kalanlarını Matchmaking ekranına döndürecek bir sistem kurmayı veya Heist kadar katı kuralları olmadan para getiren görevler eklemeyi akıl edememiş! İşin en sinir bozucu kısmı da ne biliyor musunuz? Dört kişi yapmayı şart koştukları görevlerin çoğunu bıraksalar tek başıma yaparım ben!



O NİYE ÖYLE OLDU?
BU NİYE BÖYLE OLDU?

**Biz oyuncular şikâyet etmeyi severiz. Sevdiğimiz serilerin farklı yollara girmesine, fragmanlarda gördüğümüzü oyun içinde bulamamaya, firmaların vaatlerini tutamamalarına yanar dururuz. Arada bir de oyun dünyasını saran modalara takarız ama vardır bir derdimiz ki söyleniyoruzdur hani. İşte o sızlanmaları son zamanlarda sıkça gördüğümüz açık dünya modasına karşı duyduk son aylarda, sonra da oturup tartıştık. Gayet lineer okunan O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!**

**AYIN KONUSU:** AAA OYUNLARIN AÇIK DÜNYA SEVDASI
**AYIN TARTIŞMACILARI:** BURAK EKEN, EREN ERYÜREKLİ, ÖMER AKDAĞ

## HEMEN HER BÜYÜK YAPIMIN YERLİ YERSİZ AÇIK DÜNYA OLMAYA ÇALIŞTIĞINI DÜŞÜNÜYOR MUSUN? ÖYLEYSE BUNUN SEBEBİ NE SENCE?

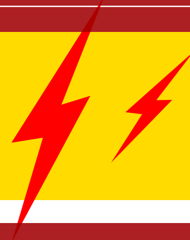
**ÖMER:** Keşke her trend bu kadar güzel olsa be dostlar, en sevdiğim şey açık dünya sistemi. Daha doğrusu ikiye ayırmak lazım açık dünyaları: Birincisi *GTA, Minecraft* gibi ne istersen onu yaptığın "sandbox" açık dünyalar, ikincisi de içi görevlerle dolu RYO kafası açık dünyalar. İlki de iyidir hoştur ama ikincisi asıl hasta olduğum şey. Onlarca-yüzlerce saat dolaşacağım ve ıncık cıncık bir sürü görevler yapacağım haritalar oyun dünyasında en sevdiğim şey belki de. İyi ki de açık dünya yapısına geçen bir sürü oyun var. *The Witcher 3* öyle oldu da fena mı oldu şimdi? Veya *Dragon Age: Inquisition*? Veya *Andromeda*'nın patladığı birçok kısım var ama açık dünyasının sarmadığını pek kimse söyleyemez sanırım.

**BURAK:** Bu durum, birkaç yıl öncenin yoğun bir tartışmasının sonucu. Oyuncular artık birkaç saatte bitecek AAA oyunlara 60 dolar vermeye imtina eder oldular. Uzun süreli oyunlar daha cazip hâle geldi. Bu dönemde multiplayer odaklı oyunlar büyük sıçrama yaptı, diğer parlayanlarsa açık dünya ve rol yapma oyunları oldu. Ne kadar büyük seriler olurlarsa olsunlar çizgisel oyunlar yavaş yavaş azaldı. Multiplayer'da tutunamayan veya oraya kaymak istemeyen, hikâye anlatmak isteyen yapımcılar oyunlarının dünyasını açmaya başladılar. 2013'te PS4 ve X-One'ın gelmesini beklerken Jade Raymond'ın söylediği sözü hiç unutmuyorum: "Bütün oyunlar kaçınılmaz olarak açık dünya olacaklar." Aynen de öyle oldu.

Ama bu trend bence açık dünya türünün kalitesinin düşmesine neden oldu. Yapımcılar oyunlarını pazarlayabilmek için rakamlara başvurdukça oyunlar artık tamamen rakamlarla ölçülür hâle geldi: "50 saat yan görev! Önceki oyunumuzun 4,75 katı büyük harita! 281937584 toplanabilir eşya! Tam 86 yan görev! (ama 82'si dandik tabii)" Sonuçta her şeyi yapabildiğimiz ama hiçbir şey yaptırmak için içine çekemeyen açık dünya oyunlarıyla doldu piyasa. Ama bence en fenası sandbox'laşmaya çalışan çizgisel oyunlar. Artık en popüler çizgisel oyunların bile yarısı, bölümlerin koca haritalarında yol bulmaya çalışmak, sağda solda bir şeyler toplamakla geçiyor...

**EREN E:** Doğrusu ben şikâyetçi değilim açık dünya oyunlardan ve zamanla çok yol kat ettiklerini de düşünüyorum. Ubisoft'un artık kendi kendini boğan açık dünya oyunları bir yana, ben özellikle Japon yapımcıların bu işi iyi kıvırdığını ve anladığını düşünüyorum. Örneğin çok da bata çıka giden yapım süresine, yarım kalan hikâyesine ve diğer tüm olumsuzluklarına rağmen *MGS V* bence örnek alınması gereken

YALNIZ AÇIK DÜNYA DERKEN ATLADIĞIMIZ BİR ŞEY VAR BENCE, O DA BUNUN TERCİHE AÇIK OLDUĞU.
-ÖMER





ve orijinalinin öğelerini bozmadan geliştirerek sandbox bir dünyada başarıyla çalıştırmış bir yapım. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bu konuda zaten tepe noktada ve yine tüm kusurlarına rağmen *Final Fantasy XV*'in açık dünyasında dolaşmak ve keşfetmek de gayet zevkliydi.

Oyunların bu yola girişi trendden ziyade zorunluluk oldu ve gelişen teknolojinin de buna katkısı büyük. Dolayısıyla devasa dünyalar yerine daha konsantre ve nitelikli içeriği olan açık dünyalar benim için daha çok tercih edilesi. İçeriklerini koklata koklata veren yapımlar da, içeriği başımızdan aşağı boca eden GTA ve Ubisoft oyunları da zamanla oyuncuyu boğabiliyorlar. Bu da beni geriyor haliyle.

**ÖMER:** Yalnız açık dünya derken atladığımız bir şey var bence, o da bunun opsiyonel olduğu. Yani doğru tasarlanmış bir açık dünya oyununda yüzlerce saat gezip tozmak oyuncunun elinde ama eğer böyle bir şey istemezse sadece ana görevden de gidebilme, daha kompakt bir oyun tecrübesi yaşama seçeneğine de sahip. Her ne kadar insana "Çizgisel ve daha kısa oyunlar bu parayı açık dünyalar kadar hak etmiyor mu yoksa?" hissini yaşatsa da, insanın ömründen ömür çalsa da bilmiyorum ya... Oyuna girdiğimde alabildiğine uzanan harika tasarlanmış haritalar, oralarda yapılmayı beklenen zibilyon tane şey görünce mutlu olanlardanım ben.

"Kaliteli içerik mi, çok içerik mi?" sorusunun doğru yanıtı ilk bakışta "kaliteli içerik" gibi gelebilir ama pratikte şöyle bir olay var; açık dünya oyun dediğimiz şey büyük bir proje. Buna büyük firmalar kalkışıyor ve bunlar o çok içeriğin kaliteli olmasına çaba gösterme lüksü olan firmalar. %100 doğru değil elbette bu dediğim ancak mesela açık dünyayı en iyi kullanan serilerden biri olarak göremeyeceğimiz *Assassin's Creed* bile harika tarihi dokular sunup şahane bir turistik his veriyor ki açık dünya olmayan bir oyundan almak pek mümkün değil o hissi. Kısacası açık dünya oyun yapmaya çalışan firmaların çabasına ve ortaya çıkan projelere değer veriyorum. Keşke daha çok olsalar...

**BURAK:** Ömer'in 'açık dünya sonuçta opsiyonel' görüşüne çok katılmıyorum. Kaliteli açık dünyalar, eskiden beri açık dünyayı iyi yapan seriler istisna. Ama son dönemdeki açık dünya oyunlarında açık dünyalar opsiyonel olmaktan çıktı. Artık bütün olay, açık dünyanın kendisi. Hikâyeler giderek zayıfladı. En önemlisi de görev tasarımlarının kalitesi düştü. Büyük açık dünya yaratan yapımcılar, ana görevleri bile sırf haritayı gezdirmek üzerine kurmaya başladılar. Resmen bütün oyunun "yolda" geçtiği oyunlar var artık. Üstelik artık içinde dolaşmak istediğin ortamlar da yaratamıyorlar. Haritaların hepsi birbirine benzemeye başladı. Bomboş dağ, bayır, orman görmekten içim bayıldı. Düzgün şehir oyunu zaten kalmadı.

Bunlar bir tarafa, ben en çok açık dünyalaşmaya çalışan çizgisel oyunlara sinir oluyorum artık. Sırf oyunu uzatmak için bölüm haritalarını büyüten ama boş boş gezmek dışında hiçbir şey sunmayan oyunlardan bahsediyorum. 2013'teki *Tomb Raider*'da bundan çok sıkılmıştım. Ama tabii *Uncharted 4* geldi ve çıtayı çok başka bir noktaya taşıdı. Her bir bölümün devasa birer haritası vardı. Peki ne yapıyorduk bu haritalarda? Sadece dümdüz ilerliyorduk. Yan görev yoktu. Toplanabilecek sadece 100 tane küçük hazine parçası vardı ki bunlar zaten önceki Uncharted'larda da aynı sayıda vardı. Bütün oyun boş boş yürüdük, araba kullandık, tırmandık, ormanların, dağların, çamurların arasından geçtik. Bunu yaparken eski Uncharted'lardaki gibi aksiyonlu platform sekansları bile yoktu oyunun büyük çoğunluğunda. Eurogamer oyuna "yürüme simulasyonu" derken az bile dedi. Ben artık böyle "yürüme simulasyonları" görmekten çok sıkıldım.

**EREN E:** Ortada şöyle bir kısır döngü de mevcut; büyük yapımcılar pahalıya sattıkları oyunlarını kullanıcı için bol içerikle dolduruyorlar fakat bu da yapım maliyetlerinin şişmesi demek oluyor, şişen maliyetler de nihayetinde fiyatları yükseltiyor. Yani arz talebe yetişmek adına en başında talebi yaratan olumsuz durumun kendisine dönüşüyor gibi bir durum var. Tıpkı Hollywood yapımları gibi şişen bütçeler oyun firmaları için de bir sorun ve hem hayran baskısı hem de medyanın keskin pençelerine hesap vermek durumundalar. Yakın gelecekte Andromeda gibi facialar (ki bu dediğim oyunun görsel olarak güzel ama nihayetinde sıradan diyebileceğimiz açık dünyası için de geçerli) çoğalacaktır bu gidişle ve yapımcılar da daha uzun aralıklarla bu tip oyunları çıkartacaklardır. Yeni bir Far Cry'a veya Assassins's Creed'e ihtiyacımızın kalmayacağı bir gün elbet gelecek.

## SAYFA SONU SORUSU

### AÇIK DÜNYA TRENDİ GEÇİCİ OLSA, BİR SONRAKİ MODA NE OLUR SENCE?

**Burak:** Açık dünya modası geçince, oyuncuyu oyun başında uzun süre tutmanın diğer yolu olan online (veya multiplayer) oyunlar artacaktır. Ubisoft zaten son birkaç yıldır bu geçişi yumuşak bir şekilde yapmak için orta yollar arıyor.

**Eren E:** Bence bir sonraki moda bütçelerin de kısılmasıyla birlikte daha konsantre ve içeriği zekice tasarlanmış açık-bölge oyunları olur. Nier Automata bunun sağlam bir örneğiydi, Rise of the Tomb Raider da bence bu işi iyi becermişti.

**Ömer:** Açık dünya bir yaşam biçimi, geçici meçici olmaz arkadaşım! Ama onların karşısında kısa ve lineer oyunların daha sık ve daha ucuza çıktığı bir dünya neden olmasın?




Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

## E3'te yer bulamayacak kadar erken duyurulanlar, sizi de unutmadık!




# SUDDEN STRIKE 4

### Aniden gelme böyle, heyecanlanıyorum!

TARIK KAPLAN

AAA oyunlar, bağımsız cevherler falan ayrı da, hiçbiri şöyle anlı şanlı bir gerçek zamanlı stratejinin verdiği keyfe yaklaşamıyor be. "Hey gidi, ne oyundu!" dediğim ne varsa strateji türünden olduğunu fark ediyorum son zamanlarda. Eh, siz de ucundan kıyısından bu duyguları paylaşıyorsanız müjdemi isterim: Efsanevi İkinci Dünya Savaşı stratejisi *Sudden Strike* serisi geri dönüyor!

Yanlış anlaşılmasın tabii, taaa geçtiğimiz yıl Gamescom'da duyurulmuştu oyun ama gelişi bu kadar yaklaşınca heyecan yaptım ben biraz. 11 Ağustos'ta bizlerle olacak olan serinin beşinci oyunu (ama 4, evet), *Sudden Strike* deyince aklınıza ne geliyorsa onu sunacak aslında. Her biri kendi özel yeteneklerine sahip asker ve birimler, toplarla mermilerin düştüğü noktalarda açılan kraterler, yıkılıp dökülen binalar, geniş taktik seçenekleri, paraşütlerle destek birimler indirip düşman koordinatlarına bombalar yağdırmalar... Aklınızda bu sahnelerin hepsi canlanıyor değil mi? İşte onları son *Sudden Strike 3*'te, zihninizde kalan harika grafikli haliyle düşünün. Dile kolay 10 yıl geçti aradan, o grafikler tabii ki hatırladığımız kadar güzel değil, ama *SS 4*'te öyle. Oyunun şahane tarzı aynen korunmuş, grafikler mis gibi yapılmış ve en güzeli de kamera açısı da dâhil olmak üzere *SS* estetiği kesinlikle bozulmamış. Tabii *SS 4*'ün tek yeniliği grafikleri değil (öyle olsa bile mızmızlanmazdım ben gerçi).

Artık daha fazla taktik için savaşın en hareketli anlarında oyunumuzu duraklatıp birimlerimize emir verebiliyoruz. Başka bir cepheyle çok meşgul olduğunuz için arkada patates olan piyadeler yaşadı yani. Bununla da kalmıyor, dönemin en büyük 9 komutanından birini seçerek başlıyoruz savaşlara, bu da demek oluyor ki her bir komutanla daha farklı stratejiler geliştirebiliyoruz. Yapımcı ekip -ki Kite Games kendileri, eski *SS*'leri yapan Fireglow Studios değil- tekrar oynanabilirliği de sağlamak için savaşların sonundaki performansımıza göre yeni ekipmanlar açabileceğimizi söylüyor ve sis bombası örneğini veriyorlar. Ayrıca her birimin zayıf ve güçlü noktaları olması da gerçekten taktiksel hareket etmemizi gerektirecek gibi görünüyor. Tanklara kafadan dalmak yerine arkalarından dolaşabilirsek gerçekten pusuya düşürebileceğiz düşmanlarımızı. Görevleri de farklı taktik ve ekipmanlarla tekrar tekrar oynamak isteyeceğiz ki strateji dediğin tam olarak bunu gerektirir.

Görev demişken, toplamda 30'a yakın görevi kapsayan 3 farklı senaryo modu bulunuyor tek kişilik bölümde. Söylendiğine göre İkinci Dünya Savaşı'nın en büyük Avrupa cephelerinin dışında çok fazla bilinmeyen cephelere de yer verilmiş bu senaryolarda ama ben çok fazla yeni şey görmeyi beklemiyorum haritalar açısından. Sonuçta bin kez savaştık Avrupa topraklarında, değil mi? Normandiya'nın bütün çukurlarını biliyoruz artık. Skirmish modu ve olmazsa olmaz çok oyunculu modlarımız da hatırladığımız tüm yönlerini koruyor, Steam sayesinde bağlanma sorunlarını da büyük ölçüde ortadan kaldırıyor. Ayrıca muhtemelen oyunun ömrüne ömür katacak olan çok güzel bir haber daha vereyim: Mod desteği de olacak. Evet, oyunun beğenmediğimiz tüm yönlerini, bizim gibi o yönü beğenmemiş bir başka babayiğit sayesinde değiştirebileceğiz! Yey!

*Sudden Strike 4* devrimsel yeniliklere gitmek yerine oyuncuların eski stratejilere olan açlığını görüp, çok kararında yeniliklerle zaten çalışan bir sistemi güncelleyerek geliyor. Seriyi efsane yapan tüm özelliklerin korunuyor olması zaten oyunu adeta bir *SS 3 Remaster* kafasına soktuğundan çok yenilik gelmeseydi bile alınırdı bu oyun, şimdiyse üzerine atlamamak için zor duruyorum. Özledik geceleri uykusuz kalıp Avrupa'yı kurtarmayı, Ağustos'a da daha var sanki ya?



**TÜR:** Gerçek Zamanlı Strateji **YAPIM:** Kite Games **DAĞITIM:** Kalypso **PLATFORM:** Win, OS X, Linux, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Ağustos 2017

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Nintendo EPD **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORM:** Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Temmuz 2017

# SPLATOON 2




Epey eğlenceli bir dünyaya, hızlı ve akıcı bir oynanışa, bir de orijinal fikre sahipti ilk *Splatoon*. Lakin talihsizliği çıktığı platformun pek de popüler olmamasıydı ve oyuncu kitlesinin gelişememesiyle silinip gitmişti ortamlardan. Tabii bu gidişin bir geri dönüşü olacaktı ve Nintendo'nun da yeni gözbebeği Switch'e kitleleri çekmek için bir eSpor oyununa, hem de hızlıca ihtiyacı vardı. İşte bu ihtiyacı karşılamaya geliyor *Splatoon 2*. Hem mücadeleci online arenada yarım kalan macerasını daha iddialı bir şekilde geri döndürmek hem de doyurucu bir hikâye moduyla tek başına takılmayı seven oyuncuları da ortalığı mürekkeple boyama eğlencesine dahil etmek yapımın iki ana görevi. Bu görevlerden ilkini yeni eklenen silahlar ve joy-con'ların nişan alma konusundaki maharetleri sayesinde rahatlıkla başaracağına şüphemin olmadığı oyun, tek kişilik senaryo kısmında da gayet iddialı. Yayınlanan kısa metinlere göre Inkopolis'in başarılı turnuvacıları Ink Sisters diye geçen Callie ve Marie'nin öyküsüne odaklanacağız ve birbirinden ilginç boss savaşları da yolumuzdan eksik olmayacak. Karakter optimizasyonu, alan etkili silahlar, büyük turnuvalar ve e-spor odaklı oyuncu aksesuarları oyunun elini sıkı tuttuğunu müjdelemekle beraber oyun içi bir iletişim sisteminin de eksikliği çekilmiyor değil. Yine de mümkün olan her yerde balıklama aksiyona dalmak eğlenceli olacaktır.

Oyunun hayli başarılı geçen ve kullanıcılar tarafından beğenilen beta testi gösterdi ki *Splatoon 2* bu yazın en keyifli oyunlarından biri ve halihazırda başarılı bir satış grafiği yakalamış Switch'in güçlü bayraktarlarından olacak. Dur durak bilmeden ortalığı boya badana etmeye hayır demem doğrusu. ■ **EREN E.**



Birbirimizin üzerine su, boya falan sıkmanın neden bu kadar eğlenceli olduğu araştırılmalı bence.








# DAUNTLESS

Bu sayfalardan defalarca iddia ve ifade etmiş olduğum üzere bir gün herkes *Monster Hunter* oynayacak! Lakin Capcom'un *Monster Hunter*'ı PC'lerimize getireceği kutlu güne kadar Phoenix Labs'ın üzerinde titizlikle çalıştığı *Dauntless*'la ısınma turlarına başlayabilirsiniz pekâlâ.

*Dauntless* free-to-play modelini benimseyen bir oyun olacak ve çıktıktan sonra da geliştirilmeye devam edecek. Oyuncuların epeyce aktif katılım yaptığı forumlarından öğrendiğim kadarıyla silahlar başlangıçta beş çeşitle sınırlı olsa da bu sayı zamanla artacakmış. Yani *Monster Hunter*'ın 14 çeşit silahı halen daha üstün fakat *Dauntless*'ın da orijinal olmak için çabaladığı bir gerçek. Görsel stil olarak MOBA'ları hatırlatan yapım (özellikle de *Heroes of the Storm*'u) Hunting Action oyunlarının genel mantığı uyarınca tek başınıza veya 4'lü gruplar halinde dev yaratıkları kestiğiniz, kestikçe güçlendiğiniz bir yapıya sahip olacak. Karakter sınıfları yerine yapacağınız silah ve zırhlarla gücünüz artacak ve tabii ki tek silah sınıfıyla tüm oyunu bitirmek zorunda değilsiniz demek oluyor geliyor bu.

Shattered Isles isimli fantastik dünyada özgürce dolaşabiliyorsunuz *Dauntless*'ta ve bölgeler arasında bir yükleme de olmayacakmış. Bu noktada *Monster Hunter*'ın küçük bölgeler mantığından uzaklaşan oyun yüksek grafik kalitesiyle de göz dolduruyor. Tabii bu tür oyunlarda iş yaratıkların tasarımlarında ve çeşitliliğinde bitiyor. *Dauntless* gördüğüm kadarıyla bu alanda noksanlıkları olan, biraz da hantal bir oyun. Yapım henüz alfa seviyesinde olduğu için bu giderilebilir diye düşünüyorum ve hayranların desteği de azımsanmayacak kadar iyi bir geri bildirim sağlıyor yapımcılara. Zamanları var gayet iyi bir oyun ortaya çıkarmak için, yeter ki safi bir *Monster Hunter* klonu olarak kalmayıp kendi özgün seslerini bulabilsinler. Bakarsınız *Dauntless* başarılı olur ve Capcom da kendi serisini PC'lere getiriverir. Ama bekleme bence çok Capcom abi, getir bak millet alır, net. ■ **EREN E.**

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Phoenix Labs **DAĞITIM:** Phoenix Labs **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017'nin sonları

# E3 2017

Yılda bir kez dünyanın her yanında hissedilen ama en güzel haliyle Los Angeles şehir merkezinde gözlemlenen bir doğa olayı E3. Olacakları kaçırmamak, uzak görünen yıldızlara dokunmak için L.A Convention Center'a akan 68.400 oyuncu arasında tabii ki biz de vardık ve tabii ki elimiz boş dönmedik...

Konferansların damga vurduğu E3 2017'yi biz de konferanslara bölerek yazdık bu yıl. Uzun ve karmaşık bir haftayı olabilecek en sade şekilde toparlamaya çalıştık. Ve fakat yine 40 sayfa oldu :/ İyi yolculuklar!

Sony · Microsoft · Ubisoft · Bethesda · EA · Nintendo


VİDEOLAR
OGZ
KANALINDA



# SONY

**Sony iki yıldır E3'ün açık ara en etkileyici, en havalı sunumlarını yapıyor. Son on yılın rock yıldızları konumundaki oyun yapımcılarına ya da dans gösterilerine ya da pazarlama departmanının süslü cümlelerine hiç meyletmeden sadece oyunlara bırakıyor sahneyi. Bir dakikayı bile şova harcamadan böyle sağlam şov çıkarmak için elinizdeki malzemeye gerçekten güveniyor olmanız lazım.**




○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Insomniac ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **PLATFORM:** PS4

## SPIDER-MAN

### New York'un en büyük örümceği

Sony asıl vuruşunu *The Last of Us 2*'yle yapar diye beklemiştik ancak onun yokluğunu mahallemizin arkadaş canlısı süper kahramanı *Spider-Man*'le doldurdu. İyi de oldu bana kalırsa, zira şöyle uzun zamandır ağız tadıyla bir Spider-Man oyunu oynayamamış biri olarak merakla bekliyordum geçen sene duyurulmuş bu yeni macerayı. Öncelikle bunun Marvel'ın sinematik evrenine bağlı olmadığını belirteyim. Oyundaki Peter Parker tam 8 senedir Spider-Man'lik yapıyor ve 23 yaşında. Belli bir süper kahramanlık birikimi mevcut ve işin acemisi değil yani. Son zamanlarda çok fazla Spider-Man hikâyesi işin başlangıç kısmına odaklandığı için gayet kucak açtığım bir değişiklik oldu bu; zira Ben Amca'ya da yazık artık, adam öle öle bir hal oldu yahu...

Süper kahramanlık tarafında işler nispeten yolunda yani. Lakin CV'sine tutup da "Spider-Man @ Your Friendly Neighborhood" yazamayacağı için iş hayatında durumlar Peter için o kadar da parlak değil. Genellikle çizgi romanlarda Daily Bugle'da fotoğrafçı ya da Curt Connors'ın yanında asistan / bilim adamı falan olarak karşımıza çıkan yetişkin Peter'ın oyunda hangi işle meşgul olacağı konusunda henüz sır vermiyor Insomniac. Şimdilik tek söyledikleri Peter'ın iş hayatıyla süper kahramanlık hayatını dengelemekte sorunlar yaşadığı ve kimin için çalıştığını gördüğümüzde çok şaşıracağımız. Peter'ın kimin için çalıştığını bilmiyor olabiliriz ama May Hala'nın Martin Li'nin sponsoru olduğu aş evinde çalıştığını biliyoruz. Peki bu neden önemli? E3'te gösterilen videoya bakılırsa Martin Li, Spider-Man'in son dönem düşmanlarından Mister Negative olarak oyunda yer alıyor da ondan!

Martin Li'nin ikinci kişiliği olan Mister Negative, yaydığı negatif enerjiyi belli bir şekilde odaklayarak bu enerjiyi kılıç gibi kullanabilme ya da daha fenası, dokunduğu kişiyi negatif enerji yoluyla yozlaştırabilme gibi yeteneklere sahip. Aynı zamanda Spider-Man'in parmaklıklar arkasına tıktığı Wilson Fisk'ten boşalan suç imparatorluğunda da gözü var ve Inner Demons adındaki çetesini kullanarak o suç imparatorluğunun başına kendi geçme niyetinde. Oyunda Martin Li ve Mister Negative'in tutacağı yer ne olacak henüz bilmiyoruz ama en azından E3'teki spot ışıklarını üzerine toplamasından ana düşman olmasa bile ciddi bir yer tutacağını tahmin ediyorum. Zira daha videonun başında Spider-Man'i Wilson Fisk'le geçici de olsa bir ittifak kurmaya itmesinin yanında videonun sonunda doğrudan Spider-Man'e dokunduğunu da gördük. Siyah kostüm olmadan da yozlaşmış ve yoldan çıkmış bir Spider-Man görebiliriz demek oluyor bu da.

E3 videosu dikkatli izleyen gözler için başka ipuçları da barındırıyordu. Mesela helikopter kovalamaca sahnesi sırasında "Oylar Norman'a! Norman Osborn'u tekrar başkan yapıyoruz!" şeklinde afişler Green Goblin'in hâlâ etrafta olabileceğine işaret

ediyordu. Spidey'nin hapishane tulumlarını çekmiş Wilson Fisk yani Kingpin'le cep telefonu görüşmesi yaptığına şahit olduk zaten. Yine son zamanlardaki Spider-Man hikâyelerine dokunan Polis Şefi Yuri Watanabe'yi Peter'a yardım ederken gördük. Ancak videonun asıl bombası kesinlikle en sondaki Miles Morales'ti. Ultimate evreninde Peter'dan sonraki Spider-Man olarak görev yapan Miles'ın varlığı kafada bir sürü yeni soru işareti de doğuruyor tabii. Özellikle de Miles'ın kostümü nasıl kaptığı düşünülünce. Bu noktada Insomniac üstüne basa basa bunun kendi evrenleri ve kendi iterasyonları olduğunun, doğrudan çizgi romanlara bağlı kalmayacağının altını çiziyor. Ben de bu vesileyle Miles ve Peter arasında bir usta-çırak ilişkisi görmeyi, hatta Miles'ın olası bir oynanabilir ikinci karakter olmasını umuyorum şahsen.

Insomniac kendine has bir evren yaratmakta ciddi olduğunu işleri bir adım öteye götürerek göstermiş ve ikonik kostümü de değiştirmiş. Alışık olduğumuz kırmızı-mavi kostüme beyazla dokunmuşlar ve ortaya çıkan iş akılda kalıcı olmuş. Gerçi bu noktada internetteki yorumlara bakacak olursak seveni olduğu kadar sevmeyeni de bol bu yeni kostümün. En azından farklı kostüm seçeneklerinin de oyunda yer alacak olduğunu bilmek güzel bu noktada.

Gelelim videonun en çarpıcı durduğu, joystick parmaklarımızı en kaşındıran noktaya: Oynanış. E3 videosu nispeten lineer gözüküyordu ancak konferans sonrası yaptıkları röportajlarda oyunun hikâye kısımlarının biraz daha düz ilerlemesine rağmen kalan açık dünya bölümlerinde alabildiğine serbest olacağımızı söyledi Insomniac. Aynı zamanda oyuncuları endişelendiren "doğru zamanda doğru tuşa basmacaların" da sinematik anlatıma katkı sağlayacağını ve sıkacak kadar yoğun olmadıklarını belirttiler. Eh, E3 videosunda bolca görünce biraz endişelenmedim de değildi hani; bu açıklama biraz rahatlattı o açıdan. Bir diğer endişe konusu videoda çok güzel gözüküyor olmasına rağmen Amazing Spider-Man'de de olduğu gibi başta güzel gelen dövüş sekanslarının kendini tekrar ede ede azalarak bitirmesiydi. Bu konuda da Spidey'in türlü türlü kombosuna çevre etkileşimi ve icatlarını katınca çeşitliliğin tavan yapacağını söylemişler; hatta bir de üzerine "Evet, Peter Parker'ın ne kadar zeki olduğunun üstünde duracağız. Kendi icatlarınızı yapacaksınız." diye eklemişler. Videoda çevre etkileşimi gerçekten bugüne kadar bir Spider-Man oyununda gördüklerimizin en iyisiydi. Batman'in bu konuda Arkham serisiyle elinde tuttuğu ödülü Spidey'e teslim edebiliriz eğer bizi çok pis kandırmıyorlarsa.

Özetle Sony konferansında sahneye asso-list edasıyla en son çıkan Spider-Man gayet güzel bir izlenim bıraktı üzerimizde. Dövüş kısmı şahane gözüküyor, sağa sola ağ atıp binadan binaya sallanmak hâlâ çok eğlenceli gibi, eh, bir de hikâyeyi Marvel'la yakın dirsek temasında durup hazırlıyor olmaları ve bugüne kadar yapılan bütün Spider-Man oyunlarının ıskaladığı Spider-Man'in Peter Parker yanını da göstermeyi ihmal etmemeleriyle benim kalbimi çok fena kazandılar. ■ **CAN**



Spidey'nin en önemli silahlarından olan ağlarını da çok çeşitli şekillerde kullanacağız.





Peter Parker'ın genelde oyunlarda göz ardı edilen yanları doğru şekil–de ortaya çıkartılacak ve bu oyuna ekstra bir katman ekleyecekmiş.



Negative Man Spidey'nin son sayılarında ortaya çıkan bir kötü olduğundan çok tanınmıyor belki ama Insomniac'ın bağımsız yaklaşımına uygun.

# MAHALLEMİZİN DOST CANLISI SÜPER KAHRAMANI SONUNDA HAK ETTİĞİ OYUNA KAVUŞACAK GİBİ GÖRÜNÜYOR.





# GRAN TURISMO SPORT

**2017 SONBAHAR**

## Hâlâ tam ikna olmadık ama yine de...

**TÜR:** Yarış **YAPIM:** Polyphony **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4

Tamam biliyorum, tekrar tekrar kötüledim *GT Sport*'u. "Yan oyun istemiyoruz, bize *GT7* verin!" dedim, "Bu ne ya, kimsenin oynamayacağı eSpor oyunu yapıyorlar!" dedim. Fikrim tamamen değişmiş değil ama E3'te yayınlanan kısa bir fragman var ki şu oyuna biraz daha farklı bir açıdan bakmamı sağladı.

Fragman en eski *GT*'lerden giriyor ve diyor ki "Ama bir şeyler değişti. Oyun rekabetle daha az, araba biriktirmekle daha fazla ilgili hale geldi. Bugün de diyoruz ki: Değişim istiyoruz."

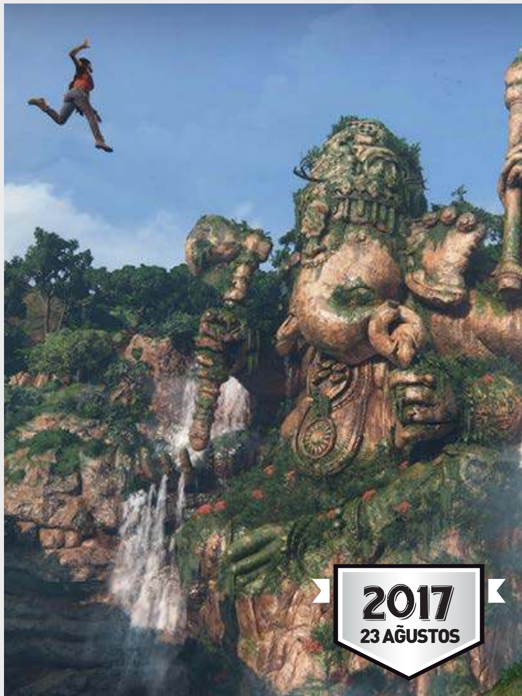


Şöyle bir son on yılda çıkmış yarış oyunlarına bakın: *GT*'ler, *Forza*'lar... "Yarışmak" kavramının ikinci planda olduğunu görebilirsiniz. Bir yarışta zorlanıyorsunuz diyelim. Yapmanız gereken çıkıp başka yarışlara girmek, para biriktirmek ve o zorlandığınız yarışta kullanabileceğiniz en iyi aracı satın almaktır. Böylece o yarışı kolayca kazanabilirsiniz. Modern bir yarış oyununun %90'ı bu döngüdedir, gerçekten sizi sınırlayan ve yeteneklerinizin sınırlarını zorlayan kısımlar oyunun %10'unu pek geçmez.

Bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum aslında. Bu oyunlar o "yarış" hissinden daha çok "otomobil kültürü"nü ön plana çıkarmayı tercih etmiş, bunu da çoğunlukla harika yapmışlardır. Ama rakiplerinizle aynı şartlarda yarıştığınız, her virajı en etkin bir şekilde dönmek için kastığınız ve bu sırada diğer araçların pozisyonunu ve hızını hesaba kattığınız, yani kısacası her yarışta "rekabet" hissini yaşadığınız bir yarış oyunu en son *Grid Autosport*'u hatırlıyorum ki o da *GT* ve *Forza* gibi markaların yanında biraz küçük kalıyor malum.

*GT Sport* gerçekten o kapı kapıya, tampon tampona yarış hissini yaşatacak mı, iddialı olduğu eSpor arenasında kendine bir yer edinebilecek mi, eSpor'la ilgisi olmayan çoğunluğu tavlayabilecek mi bilmiyorum ama yapmak istediğini iddialı bir şekilde ortaya koyduğunu görmek güzel şu an için. Bunun dışında birkaç bilgi vereyim. İlk çıktığında oyunda 177 araç olacak ki buna *GT6*'da yarım kalan harika Vision araçları da dâhil. Bu tip odağı belli bir oyun için gayet yeterli bir sayı bence 177. Toplamda 19 bölge ve bu bölgelere yayılmış kimisi gerçek kimisi fantezi 27 pistimiz olacak. Bu biraz az geldi ama... Ekranı bölerek yandaki insanla oynama opsiyonunun olacağı ve online yarışların 32 kişiye kadar destekleyeceği de kesinleşenler arasında.

Bir türlü kesinleşmeyen şey ise hasar olayı. Hasar mekaniğinin oyunda olacağı uzun zaman önce söylenmişti ama nasıl çalışacağını bir türlü göremedik. Ki son sıradaki oyuncunun viraja yaklaşırken yavaşlamak yerine hızlanıp birinci sıradakine yandan bindirmesi, ortalığı karıştırması ve hayatına birinci sırada devam etmesi olayı yaşanacaksa o dediğim "yarış" hissini komple çöpe atın siz. ■ **ÖMER**



**2017 23 AĞUSTOS**

# UNCHARTED THE LOST LEGACY

## Oyun gibi DLC

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Naughty Dog **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4

Naughty Dog buna bir DLC gibi değil, oyun gibi davranıyor. Hatta sırf "Kayıp Miras gölgelenmesin, ona odaklandığımız belli olsun" diye E3'e getirmemişler *The Last of Us 2*'yi. Serinin yeni bir oyunu gibi *Kayıp Miras* (Sony oyunu Türkiye'de resmen bu isimle satışa çıkardı). *Uncharted 4*'te Nathan Drake'in hikâyesi sona ermişti, bu kez serinin sevilen diğer karakterlerinden ikisini seçmişler: Chloe Frazer ve Nadine Ross.

Chloe, *Uncharted 2* ve *3*'ten (çoğumuza göre serinin en iyi iki oyunundan) hatırladığımız bir karakter. Oldukça renkli, kendine has hatları olan bir İngiliz. Nadine ise *Uncharted 4*'te karşı tarafımızda yer alan, paralı ordu sahibi bir Güney Afrikalı. İki zıt karakter gibi görünseler de çok önemli bir ortak tutkuları var: Para. Ya da *Uncharted*'lardaki şekliyle hazine. E3 videosunda bu ikili arasındaki çıkar/rekabet/çekememezlik/dostluk ilişkisi üzerinden bayağı bir gidileceğinin izlerini görebilirsiniz.

Hazine peşinde Hindistan'a giden ikilinin macerasına tanıdık başka yüzler de konuk olacak. Duyuru videosunda Sully'yi görmüştük mesela. Bu kez yine keşif, gizlilik gibi dinamikler olsa da oynanış eski *Uncharted*'lara daha fazla benzeyecek. Fragmanlardaki aksiyona kanmamak gerek ama yapımcılar bunun içerik olarak, "serinin bütün oyunlarının bir özeti" olduğunu söylüyor. ■ **BURAK**

2018 BAŞLARI

TÜR: Aksiyon YAPIM: Bluepoint
DAĞITIM: Sony PLATFORM: PS4

# SHADOW of the COLOSSUS

## İhtişamın diğer adı

2000'lerin başı ve ortası itibariyle ileride gayrıresmi olarak Team Ico olarak anacağımız SCE Japan Studio'nun çok hit iki tane oyunu çıkmıştı Playstation 2'ye: *Ico* ve *Shadow of the Colossus*. İkisi de bulmaca çözmeye odaklanmanın yanında duygusal yönü çok güçlü oyunlar olarak anlattıkları hikâyelerle dikkatleri üzerine çekmişti. O zamanlara yetişememişseniz aynı ekibin geçtiğimiz sene (nihayet) çıkış yapan *The Last Guardian*'ını oynamışsınızdır belki; Team Ico'nun diğer oyunları da işte tam o eksende yer alıyor. Yakın zamanda paket halinde "HD Remaster"ları da çıkan iki oyundan bu sene tekrar ve böylesine güçlü bir ses çıkmasını kimse beklemiyordu o yüzden. Hatta ben E3 videosu başladığı ilk anda "Aa, *The Last Guardian*'ın devamı mı geliy -OHA, *SHADOW OF THE COLOSSUS*!" şeklinde bir tepki verdim kendisine. Beklenmedik sürprizlere kötü olmadıkları sürece itirazım yok. *Shadow of the Colossus*'un yeniden yapımını görmek de eski, çok sevilen bir dostla beklenmedik bir anda karşılaşmak gibiydi benim için.

E3'ü çok fazla detaya dalmadan, sadece bir videoyla kapamış olsa da umudum yüksek *Shadow of the Colossus*'tan. PS2'deki orijinal versiyonuyla bile gayet güçlü olan görsel yanı PS4'te iyice tavan yapmıştı videoda gördüğümüz kadarıyla. Mekânlar, Colossus'lar falan nefes kesici olmuş. Üzerlerine tırmanıp onlarla savaşırken de çok etkileyici olacaklarından şüphem yok. Tabii bu noktada her şey "eskisine sadık" gözükse de bozulmayanı nedense tamir etme hastalığına kapılmış olan oyun sektörünün anılarınızı katledeceğine dair endişe duyuyor olabilirsiniz. Özellikle de bu yeniden yapımı orijinal oyunun arkasındaki Fumito Ueda'nın ekibinin yapmıyor olduğunu duyduğunuzda... Ancak hemen paniğe kapılmayın, zira bu versiyonun geliştirmesini *Ico* ve *Shadow of the Colossus HD*'yi yapan Bluepoint üstlenmiş durumda. Daha da güzeliyse oyunun birebir olarak orijinaline sadık olacağını söyleyerek yüreğimizi ferahlattılar bile çoktan. Oyunun kontrollerinin modern çağa ayak uydurması için biraz elden geçmesi gibi bir durum söz konusuymuş lakin o noktada bile "İsteyen eski kontrollerle de oynayabilecek, herkesi düşünüyoruz," diyerek ne yaptıklarının farkında olduklarını belli etmişler. ■ **CAN**







TÜR: Aksiyon YAPIM: Santa Monica Studios DAĞITIM: Sony PLATFORM: PS4

2018 İLK ÇEYREK

# GOD of WAR

## Bana bir masal anlat baba, içinde dev yılanlarla troller olsun

Yıllar önce ilk *God of War*'u oynarken yaşadığım hisler halen aklımda taze, tabii *Ascension*'ı oynarken yaşadığım can sıkıntısı da öyle. Seri o oyundan sonra gerekli molayı vererek taze bir şekilde geri döneceğinin sinyallerini vermiş, geçen yılın E3'ündeki fragmanıyla da ağızları açık bırakacak bir ihtişamla geri dönmüştü.

İşte çıkışına artık 8-9 ay kadar bir süre kaldığını öğrendiğimiz yapımın yeni E3 fragmanı da bizi hayal kırıklığına uğratmayarak (ve çok da spoiler vermeyerek) heyecanımızı arttırmayı başardı. Öncelikle bu yeni fragmanda Kratos'un oğlu Atreus hakkında daha çok şey öğreniyoruz. Mesela lanetliymiş kendisi. Lanet lafı gerçek anlamda mı mecazi mi onu tam öğrenememiş olsak da bunca tanrısal varlığın kol gezdiği ortamlarda gerçek lanetlerin olmasını da pekâlâ bekleyebiliriz. Gördüğümüz üç yeni karakter var. Bunlardan biri isimsiz ama Atreus ve Kratos'a yakın olduğu belli olan bir kadın, diğeri silah alıp satabileceğimiz, geliştirmeleri yapabileceğimiz demircimiz ve sonuncusu da kuzeyin buzlu sularının diplerinden çıkıp gelen Loki'nin çocuğu World Serpent Jormüngand'dı. Dev yılanın görülüşü akıllara hemen Ragnarök, yani İskandinav mitlerindeki tanrıların son savaşını getiriyor. Kratos'un tanrıların başına açtıklarını bildiğimizden hikâyenin arka planında Ragnarök'ün olma olasılığı yüksek.

Tabii olayın kalbi yine Kratos ve oğlu arasındaki ilişkide atacak ve muhtemelen ikilinin Atreus üzerindeki laneti kaldırmak için çıktığı epik yolculuğa tanık olacağız. Yol ikisini de eğitip değiştirirken Kratos'un da babalık yapmak için elde ettiği bu ikinci fırsatın kıymetini bileceğini tahmin ediyorum. E3 fragmanı haricinde yayınlanan "A Saga Born of Ash" videosuysa bize Kratos'un Atreus'un annesiyle tanışmasını, çocuğun doğumunu ve annenin ölümünü şiirsel bir dille aktarırken bizi tam da baba ve oğlun yolculuğunun başladığı noktada bırakıyordu.

İşin savaş kısmındaysa Kratos'un açılır kapanır bir kalkanla bol bol komboya girdiğini, rünlerle dolu baltanın alan hasarlı saldırısını ve daha kalabalık düşman gruplarını gördük. Yapımcılar sistemin aynı anda 100 rakibe karşı savaşlara yettiğinden bahsediyorlar ki Kratos'u öyle bir savaşta görme fikri bile başlı başına cezbedici.

Başta bahsettiğim World Serpent'in ikiliye yardım teklifiyse bizi Atreus'un annesinin söylediği sözlere götürüyor "yardım edebilecek olanlara açık olmamız gerekir". Bu şu demek olabilir; oyunda yer yer bize yardım edecek başka karakterlerle karşılaşabiliriz. Son olarak ilk videoda Kratos'un belinde asılı bir boru görmüştük, bu sefer 3. oyundaki Helios'un kafasını anımsatan kesik bir baş görüyoruz. Bu başın zafer ve adalet tanrısı Tyr'a ait olduğu tek gözünün olmamasından anlaşılıyor. Ayrıca Tyr'ın eşi Zisa'nın savaş ve bereket tanrıçası olduğunu da anımsatalım ki bu onları Kratos'un hedefi haline getirmeye yetecektir rahatlıkla. Fragmanda kellenin nasıl kullanıldığını göremesek de yine karanlık yerlerde ışık kaynağı ve düşmanları sersemletme amaçlı kullanılacağını öngörebiliriz. Siz yine de sürprizlere hazırlıklı olun. Tyr'ın tek elini dev kurt Fenrir'e kaptırma hikâyesi de bizi yeniden Ragnarök'e götürüyor, tam da bu noktada Loki'nin Kratos'u ya kandırarak ya da başka şekilde saflarına katması kuvvetle muhtemel. Tabii oyunbozan tanrı onun gazabından korkması gerektiğini de biliyordur yüksek ihtimalle. Velhasıl görünen o ki şimdiye kadarki duygusal yönü en güçlü GoW geliyor. Kuzey tanrıların biletinin kesilmesine az kaldı. ■ **EREN E.**

# DESTINY 2

## Neredeyse her şeyi ortaya çıktı

06.09 (PS4 / ONE) 24.10 (WIN)

○ **TÜR:** FPS / RYO ○ **YAPIM:** Bungie ○ **DAĞITIM:** Activision ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

E3 2017 benim gibi *Destiny* hayranları için bayağı dolu geçti diyebilirim. Sony konferansında gösterdikleri tanıtım videosundan hemen sonra Bungie bilgi yağmuruna tutmaya başladı bizleri. Oyunun konsollar için çıkış tarihi 8 Eylül'den 6 Eylül'e çekildi, PC için çıkış tarihi 24 Ekim olarak duyuruldu, konsollar için de açık betanın 21 Temmuz'da geleceğini söylediler. Betada yeni PvP moduna, yeni strike ve hikâye görevine, bir de üstüne tüm alt-sınıflara erişimimizin olacağını duymak gerçekten mutlu etti ancak hâlâ PC için beta tarihi ya da sistem özellikleri duyurmamaları biraz üzdü.

Bunların yanı sıra Bungie'nin Sony'yle olan "özel içerik" anlaşmasının devam ettiğini de öğrendik. PS4 kullanıcıları özel olarak fazladan bir strike, bir PvP haritası ve bir tane de exotic silah sahibi olabilecek. Oyunun direktörü Luke Smith, Xbox One ve PC kullanıcılarının 2018 içinde bunlara erişebileceğini söylese de bunların nedense ilk oyundaki gibi 1 yıl sonra PC ve Xbox One kullanıcılarının erişimine açılabileceğine dair kötü bir his var içimde.

Oyun modları konusunda da bolca bilgi verdi Bungie. PvE'ye gelecek olan Guided Games özelliği hakkında söylenenler özellikle önemliydi. Bilmeyenler ya da şu vakte kadar duyuruları takip etmemişler için Guided Games oyunda Raid, Nightfall gibi zor ve belirli sayıda oyuncu gerektiren etkinlikler için özel yapılmış bir olay. Eğer takımınız eksikse Guided Games özelliğini açıp, o özelliği de açmış diğer oyuncularla eşleşiyorsunuz. E3'te de Bungie bu özelliğin sadece o modların normal zorluk seviyesinde kullanılabilir olduğunu açıkladı. Yani Heroic/Zor modda girişmek istiyorsanız yine kendi ekibinizi toplamak zorunda kalacaksınız.



PvP konusunda da Bungie yine eSpor olmanın yollarını zorluyor. PvP'ye yeni gelen Countdown modunun yanı sıra daha duyurmadıkları iki tane, daha yavaş ve eSpor olmaya uygun, çekişmeli modun geleceğini, PvP haritalarının oyun modlarına özel olarak tasarlandığını ve artık radarın rastgele mesafeden sinyal değil de kilitli olarak belirli mesafelerden sinyal aldığını duyurdular. Ancak bunun gibi bir duyurunun ardından oyunun çıkışında Ranked maçların olmayacağını söylemeleri çoğu PvP oyuncusunu sıkmış olmalı. Eğer benim gibi daha hızlı, casual PvP oynamayı seviyorsanız da Control, Clash, Supremacy gibi modlar yerli yerinde duruyor.

Tabii çoğu konsol oyuncusunu, özellikle Xbox One X almayı planlayanları üzen şey de oyunun konsollarda 30 fps olarak çalışacağının duyurulması oldu. Xbox One X oyuncuları Xbox One oyuncularıyla, PS4 Pro oyuncuları PS4 oyuncularıyla aynı sunucularda oynayacağından dolayı bir platformda 60 fps, bir platformda 30 fps olması özellikle PvP'de büyük haksızlık olurdu, bunu anlıyorum elbette. Ancak daha iyi olmasa bile neredeyse aynı seviyede görselliğe sahip bazı oyunların konsollarda 60 fps'de çalıştığını gördükten sonra biraz da Bungie'de suçu arıyorum. Ama oyun hâlâ görsel olarak gerçekten muazzam görünüyor, umarım PS4 Pro ve Xbox One X'de en azından görselliği PC'ye yakın bir seviyeye getirirler.

Bunlar dışında verilebilecek daha çok fazla bilgi, anlatılacak çok şey var ama önce betayı oynayıp tecrübe etmek gerek. O da önümüzdeki aylarda artık. ■ **SABRİ**

# DISSIDIA FINAL FANTASY NT

## Hadi FF karakterlerini alıp üç boyutlu dövüş oyunu yapalım

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Team Ninja ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **PLATFORM:** PS4

PSP'deki iki *Dissidia*'yı oynamadıysanız şu spottaki fikrin aslında ne kadar iyi işleyebildiğine şaşarsınız. Ama o oyunları çok çok sevsem de Japonya'da atari salonlarına yıllar önce çıkan ama PS4 aracılığıyla Batı'ya ilk kez gelecek olan *NT*'ye şüpheyle yaklaşıyorum. Çünkü 3'e 3 oynanan, multiplayer odaklı bir oyun *NT*. Öncekilerin 1'e 1'lik sistemi bile zaman zaman çok kaotik olabiliyordu; o kadar görsel efekt, hareket çeşitliliği, yeni summon sistemi vs. içinde bir de takım çalışması yapmaya çalışmak ne derece olanaklı olacak, pek emin değilim işte. Sistem otursa bile çok iyi anlaşabildiğiniz bir takım oluşturmanız gerekir ki *NT*'nin süper popüler olmayacağı belli, kaç tane öyle takım oluşacak? Felaket tellallığı yapmayayım ama tabii. Her şey benim beklediğimden daha iyi giderse eşsiz ve mükemmel bir dövüş oyununa da kavuşabiliriz. Öncekiler öylelerdi. ■ **ÖMER**




2018 BAŞLARI

# DETROIT BECOME HUMAN

## İnsan olun, sevin, oyun oynayın...

**TÜR:** Macera **YAPIM:** Quantic Dream **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4

Son yıllarda oynadığım, bende iz bırakmış en ilginç konsol oyunu *Heavy Rain*'di. "Etkileşimli film" diyebileceğimiz değişik bir oynanışa sahip, hikâye odaklı oyun etkileyiciydi gerçekten ve *Detroit: Become Human*'da da aynı stüdyonun (Quantic Dream) emeği var. E3'te oynanış videosu ve senaryo yazarı David Cage röportajı eşliğinde gösterilen *Detroit: Become Human* interaktif film tadında yapımları seven oyunsever kitlenin (ben de dâhil) merakla beklediği bir yapım.

David Cage, *Heavy Rain*'in de yazar ekibinden olduğu için beklenti büyük kuşkusuz. Kendisi de 20 yıldır senaryo yazdığını, deneyimine güvendiğini, yakın gelecekte geçen öyküyü yazmadan önce Detroit'e gidip dikkat çekici mekânları alıcı gözle gezdiğini belirtiyor. Yapay zekâyla ilgili de bazı araştırmalar yapmış D. Cage; robot, programlanmış komutlar gibi elektronik beyin türü yapay zekânın giderek geliştiğinin farkında ve akla gelen "Yapay zekâlar ileride duygulara da sahip olursa nasıl davranırlar, neler yaşanır?" sorusunu öykünün merkezine yerleştirmiş.

Üç ayrı karakteri yönetebildiğimiz oyun, türün önceki örneklerinde olduğu gibi verdiğimiz anlık kararlara, yaptığımız hareketlere göre değişen bir dünya sunacak. Oynanabilir karakterlerden isyancı android Marcus'un tanıtıldığı yeni videoyu izledikten sonra, bizleri gizemli bir maceranın, karamsar ve özgün bir geleceğin dünyasının beklediğini söyleyebilirim rahatlıkla. İpuçlarındaki ayrıntılar, yüz animasyonlarına yansıyan duygusal değişimler, çevrenin davranışlara gerçeğe yakın tepkileri; ilginç ve dikkat çekici özellikler hep. *Heavy Rain* ve *Beyond Two Souls* gibi iki başarılı yapımla kendini kanıtlamış Quantic Dream'in, yapay zekâ robotların, androidlerin başrollerde göründüğü yeni öykülerini merak ve heyecanla bekliyoruz. Kesin ve resmi bir tarih verilmeyen ancak gelecek yılın başlarında çıkması beklenen *Detroit: Become Human*, bakalım insanlara PS4 konsolu satın aldıracak başarıya ulaşacak mı... ■ **NOYAN**






# MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

## Ebony! Ivory!

Infinity War öncesinde Sonsuzluk Taşları mevzusundan kimsenin bihaber olmaması arzusundaki Marvel'ın oyun cephesindeki elçisini de tekrardan görme fırsatı bulduk E3'te. Capcom da dövüş oyunlarına uzun soluklu senaryo modları koyma mantalitesine girdi malumunuz ve bunun son ürünü de *Marvel vs. Capcom: Infinite*. Senaryo modunu tanıtan fragmanda görüyoruz ki kahramanlarımız Sonsuzluk Taşları'nın peşine düşen Ultron Sigma'yla baş edebilmek için bir başka taş sevdalısı Thanos'la iş birliği yapmak durumunda kalıyorlar. Capcom yine inatla *DMC 5* duyurmadı belki ama iki markanın karakterleri arasında hoş sahnelere ev sahipliği yapacak *MvC:I* Dante'yi, silahlarını Rocket Raccoon'a verirken gösterdi bize en azından. Yalnız yeni grafik tarzını beğenip beğenmemek bir yana, kimi karakterlerin yüz animasyonlarını feci bulduğumu belirtmeliyim. Oyun şunun şurasında 3 ay sonra çıkacak, o arada animasyonları düzelteceklerse ne âlâ ama madem senaryo moduna yüklenip çizgi roman tadında grafikleri kenara attınız, özen gösterin biraz! ■ **ONUR**

**TÜR:** Dövüş **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom **PLATFORM:** PC, PS4, One

**TÜR:** Gerilim **YAPIM:** Supermassive **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4

# HIDDEN AGENDA

## Birlikte Until Dawn oynamak isteyen?

Sony'nin E3 2017 konferansında benim sabırsızlıkla beklediğim şeylerden biri kesinlikle Supermassive'in yeni oyunu değildi, ondan eminim (aslında *inFamous Second Son*'dan beri sessiz olan *Sucker Punch*'tan bir şeyler bekliyordum ama olmadı) ancak *Until Dawn*'ın ekibi gerçekten şaşırttı. *Hidden Agenda*'da The Trapper adındaki bir seri katili yakalamaya çalışışımızı gereksiz şekilde uzatarak anlatmak isterdim, ancak benim için oyunun hikâyesinden daha çok oyunda kullanılan "PlayLink" adındaki teknoloji ilgimi çekti. Bunun sayesinde oyun içindeki her şeye arkadaşlarınızla beraber karar vererek ilerleyebiliyorsunuz ve ekstradan 800 - 900 TL vererek 3 tane Dualshock 4 almanıza da gerek yok. iOS ya da Android telefonunuza gerekli uygulamayı indirerek koltuğunuzda rahat rahat oynayabiliyorsunuz. Sadece popüler




konsollarda parti oyunlarını özleyen kitleye hitap etmekle kalmıyor, aynı zamanda oyunlarla alakası olmayan arkadaşlarınızla (ya da kız arkadaşınızla, öhm) güzel vakit geçirmek için gerçekten harika bir özellik PlayLink. Ha eğer benim kimsem yok diyorsanız tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Benim de ilk baktığım şey o oldu zaten. ■ **SABRİ**

2018
İLK ÇEYREK

TÜR: Avcılık / Aksiyon YAPIM: Capcom
DAĞITIM: Capcom PLATFORM: Win, PS4, X-One

# MONSTER HUNTER WORLD



## Kralın dönüşü!

Ben size demiştim değil mi bir gün herkes *Monster Hunter*'ı oynayıp sevecek diye? Ah sevgili okur nasıl anlatsam ki mutluluğumu? Sony'nin E3 konferansının zirve noktası buydu benim için. Capcom orman sahneleriyle başlayan ve kontrol ettiğimiz karakterin kılıcını gördüğüm anda havalara zıplayıp devamında yerlere dağılan çenemi toparlamakla uğraştığım muazzam bir fragman yayınladı.

Neler neler oluyordu fragmanda ama özet geçmek gerekirsek klasik dev kılıçlı avcımızın yeni bir yaratığı (Anjanath) takip edişi, gizlenerek yaklaşması ve savaşması şeklinde klasik *Monster Hunter* geleneğinde bir av sahnesi izledik. Tabii esas olay detaylarda saklı; öncelikle bu sefer kesintisiz açık bir dünyamız olacak. O kadar devasa olmayacak ama bölgeler arası yüklemelerin kalkması ve kaçıp dinlenebileceğimiz yerlerin olmayışı avı daha canlı kılacak. Ortamlar çok daha geniş olacağından avlayacağımız canavarın bıraktığı ayak izlerini, salyayı veya yediği başka bir hayvanın leşini takip ederek (bu noktada devreye zamanla geliştirebileceğimiz ve yanımızda taşıdığımız böcekler girmiş) bulmamız gerekecek. *The Witcher 3*'teki crossbow benzeri yeni yan silahımızsa taş veya meyve gibi şeyler fırlatmamıza yarıyor. *Monster Hunter*'da her daim önemi olan ama oynanışa bir türlü yansıtılamayan yaşayan ekosistem olayı nihayet bu yeni jenerasyon yapımla serini bir parçası olacak ve canlı bir doğa hissini kesinlikle alacağız.

Capcom bu oyunu serinin ana ekibinin geliştirdiğini ve esasında 5. jenerasyon olduğunu açıkladı, yani bir yan oyun değil. Lakin oyun özellikle Batılı kullanıcılar düşünülerek tasarlandığı (bu sebepten ev konsolları tercih edilmiş mobil yerine) ve tüm dünyadan avcıların ilk kez birlikte oynayabileceği bir altyapı olacağı için "World" demeyi tercih ettiklerini söyledi. Eski oyunlardaki 14 çeşit silah, kedilerimiz, kaynak toplama, zırh/silah yapma ve 4 kişilik multiplayer dönüyor. Bu noktada tek kişi oynarken zorlanırsanız bir işaret fişeği yakarak yardım çağırabiliyorsunuz. Çevresel elementler bu sefer çok daha fazla rol oynayacak ve hem size hem canavarlara handikap yaratabilecek. Kamuflajdı, özel yeteneklerdi, halatla sallanmaydı, *Dragon's Dogma* benzeri yeni tırmanma mekaniğiydi, eskiden dönen ve yeni eklenen canavarlardı derken *Monster Hunter: World* gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Seri nihayet olması gereken şekle bürünürken bana da 2018'in ilk aylarına kadar içim içime sığmayarak beklemek düşüyor. Şimdi Rathalos düşünsün! **EREN E.**

**BÜTÜN DÜNYANIN MONSTER HUNTER OYNAYACAĞI GÜNLER DÜŞÜNDÜĞÜMÜZDEN DE YAKINDIR!**





○ **TÜR:** Aksiyon, Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Bend Studio ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **PLATFORM:** PS4

# DAYS GONE

## Bir motosiklet üstünde, RYO'dan maceraya türler arası yolculuk

Acaba ben mi fazla abartıyorum diye düşünmeden edemiyorum *Days Gone* hakkında yapılan yorumlara rastladıkça. Geçen yıl Sony E3 Konferansı'nda yayınlanan ilk oyun içi videodan beri düşünüyorum aslında bunu. Çoğunluğun yaptığı gibi "sıradaki zombi oyunu" etiketini alnının ortasına yapıştırıp geçmek, temkini elden bırakmadan sadece görsel kalitesini övmek fikri geçiyor aklımdan. Sonra tekrar gördüklerimi ve üstümde bıraktığı "bu oyun inanılmaz olacak" etkisini düşünüyorum, ister istemez önümdeki tüm pulları karizmatik bir hareketle masanın ortasına itekliyorum; rest.

Bence bu yıl E3'ün en iyisiydi *Days Gone*. Önce Sony Konferansı'nda gördüğümüz gizliliğe dayalı dövüş mekanikleriyle geçen yıldan kalma "zombilerin sel gibi aktığı, bizim de bir yandan kaçıp bir yandan şuursuzca ateş ettiğimiz aksiyon oyunu" imajını değiştirdi. Sonra da aynı bölümün kapalı kapılar ardında izlediğimiz oynanışıyla sihrini ortaya koydu. Bu oyun, açık dünya standartlarını yeniden tanımlayacak ve bir yıldır sadece bu gördüğümüz bölüm üzerinde çalışılmadıysa her anı ince ince hesaplanmış, farklı olasılıklara imkan verecek şekilde farklı çıkışlar ve stratejik öğelerle donatılmış bir gizlilik-aksiyon başyapıtı olacak.

Henüz nedeni belli olmayan zombi istilası sonrasında (yapımcısı bu sözcüklerle tarif etmemeye dikkat etse de buradan bakınca gördüğümüz şey bir zombi istilası) hayatta kalmaya çalışan Deacon St. John isminde bir yalnız kurtu oynayacağız *Days Gone*'da. Aslında Deacon tam olarak yalnız sayılmaz, motosikleti var ama bu detaya birazdan geleceğim. Askerlik geçmişi de olan, çetelere girip çıkmış, sert, bol dövmeli, deri ceketli ve yaşamak için iyi bir sebep bulmaya çalışan biri Deacon. Amerika'nın ortabatı kırsalında avlanarak yol alıyor. E3'te izlediğimiz bölümde, rehin alınmış arkadaşını kurtarmaya çalışıyordu, hatırlarsınız. Evet, tam olarak açıklanmasa da yol arkadaşlarımız, ortak amaçlar için mücadele ettiğimiz bir çetemiz olacak *Days Gone*'da ama oyun boyunca aynı insanlara ve aynı çeteye bağlı kalacağımıza dair bir işaret yok. Şimdilik görünen tek bağımız motosikletimizle kurduğumuz...



Aslında o da çok açık edilmek istenmemiş ama Sony basın alanında oyunu bize oynayan ve anlatan abiye ısrarla sorunca birazcık çıtlatmak zorunda kaldı. Motosikletimizi geride bırakırsak gidip almamız, benzini bittiğinde doldurmamız, patlarsa oyunu reload etmemiz gerekecek (bu sonuncusunu o söylemedi, ben mantık yürütüyorum). Yani bir araçtan diğerine sektiğimiz, yol kenarında eli yüzü düzgün bir kamyonet görünce "gel buraya" diyeceğimiz bir oyun değil Days Gone. Motorumuzun bir ismi bile var (henüz bilmiyoruz) ve Deacon için bu külüstür gerçek bir yol arkadaşı. Ama *Red Dead Redemption*'daki gibi ıslığımıza koşan bir motor ihtimali pek düşük olduğundan bir yerde bırakıp yaya devam ettiğimiz kısımlarda aracımızı geri alma kısmını nasıl

çözecekler bilmiyorum. Sormadım mı? Sordum, ama cevap "onu oyunda göreceksiniz" oldu.

Hikâyesi ve bağ kurulabilir karakterleri olmayan bir *The Last of Us* gibi görünüyor oyun uzaktan bakınca. Ama bence bunun sebebi **Bend Studio**'nun şimdilik hikâyeyi de, karakteri de paylaşmak istememesi. Büyük sürprizlerin artık pek de mümkün olmadığı, yapım süreçleri bitmeden hemen her ayrıntısını öğrendiğimiz büyük oyunlar pazarında bu oldukça riskli bir hareket. İnsanlar *Days Gone*'a "yeni zombili oyun" derken yapımcıları dilini ısırmak zorunda kalıyor muhtemelen. Evet bu konuda fazlasıyla iyimserim çünkü geçen yıldan bu yıla oyunun aldığı yola bakınca, çizgisinin derinlere doğru indiğini düşünüyorum. Bir tren dolusu zombinin üstümüze aktığı o ilk aksiyon bombası videodan sonra (E3 2016), bu yıl tuzaklar kurduğumuz, ayaküstü molotof kokteyl hazırladığımız, çevreyi kullandığımız, bir kamp dolusu adamı tek tek ve farklı yollarla avladığımız yeni video *Days Gone*'ın potansiyelini hiç de hafife almamak gerektiğini gösterdi.

Sony Konferansı'nda gördüğümüz video yağmurlu bir gece vakti başlıyordu. Rehin kurtarma görevi için motora atlayıp yola çıkıyor, gün ışımaya başladığında zombi kurtların saldırısına uğruyor (sadece insanların değil, hayvanların da istilanın parçası olması çok daha tehlikeli ve vahşi bir dünya anlamına geliyor) ve yola tuzak kuran iki yağmacı sebebiyle durmak zorunda kalıyorduk. Sonrası tam bir korku-hayatta kalma klasiği. Ayaklarından asılmış, çürümeye bırakılmış zombiler arasından izleri takip ederek önce bir çeteyi sonra bir "swarm"u (zombi ordusu) geçiyor, sonra da basmamız gereken kampta küçük bir zombi saldırısı yardımıyla arkadaşımızı kurtarıyorduk. Kapalı kapılar ardında bu sekansın daha uzun ve daha sessiz bir versiyonunu gördük. Yoldaki tuzağı önceden fark eden anlatıcımız bu kez zor durumda kalmadan, yağmacıları arkadan dolaşarak alt etti. Yağmur yerine kar yağıyordu bu kez ve anlatıcımız görüş mesafesinin düşmesi sebebiyle ilk videoda içinden geçip gittiğimiz kampı yağmalama fırsatını değerlendirmek istedi (az kalsın ölüyordu, orası ayrı). Ana yoldan girmek yerine arkadan dolaştı, yine bir kapan hazırladı, bulduğu bir bez parçası ve alkolle molotof kokteylini yaptı ve kamptaki herkesi yine kapanın başına toplayıp yaktı. Bu arada da konferanstaki videoda görmediğimiz zombi geyikler avladı, bir ağaca bağladığı zombiye işkence yapan bir psikopatı kesti, ok ve yay kullandı...



Risk aldığınız ölçüde ödüllendirileceğiniz bir oyun *Days Gone*. Diğer çetelerin kamplarını basarsanız mühimmat, yakıt, ilkyardım malzemeleri ve anladığım kadarıyla motorunuzu geliştirmek için kullanabileceğiniz parçalar bulacaksınız. Ayrıca Bend Studio, bunun bir aksiyon – rol yapma oyunu olduğunu, oyun boyunca gelişeceğinizi söylüyor. Yani risk almak sadece bir seçenek değil, ilerlemek için yapmak zorunda kalacağımız bir şey.

Başta da söylemiştim; benim için bu yılın en büyük olayı *Days Gone*'ın bu oynanış videosu oldu. İstiyorum ki şu oyunu bir an önce ele geçirelim, birkaç gün de tatil verelim kendimize ve bitene kadar başından kalkmadan oynayalım. *The Last of Us*'ta böyle yapmıştık ve gördüklerimiz gerçek çıkarsa *Days Gone* da daha azını hak etmiyor. ■ **SERPİL**

## BEND STUDIO

Bu isim muhtemelen size de pek tanıdık gelmiyor, değil mi? Acaba ilk oyunları mı? Ama Days Gone gibi iddialı bir oyunu çömez bir stüdyo da yapıyor olamaz herhalde? Bu soruların cevapları Wikipedia (artı VPN maalesef) mesafesinde.

ABD, Oregon'dan bir yapım ekibi Bend Studio. Bundan önce yine Sony için Syphon Filter serisini yapan ekip daha sonra PSP ve PS Vita'ya özel oyunlara odaklanmış. Hangileri derseniz; Resistance: Retribution ve Uncharted: Golden Abyss derim. Yani konu kilit... PS4 için ilk oyunları olan Days Gone için umarım ekip de bizler kadar heyecanlı ve umutludur.

# SADECE KAN DEĞİL, KESKİN BİR HİKÂYE KOKUSU DA ALIYORUZ DAYS GONE'DAN.



Hayatta kalmanın gerçekten zor olması gereken dünyaları kurmak hiç kolay bir iş değil ama Days Gone ilk fragmanından beri bu havayı en iyi şekilde sağlayacağına temin ediyor bizi.












TÜR: FPS YAPIM: Sladgehammer DAĞITIM: Activision PLATFORM: Win, PS4, X-One

# CALL OF DUTY: WWII

## Çok kültürlü Nazi toplumu çökertmece

Duygu iniş çıkışları yaşatıyor bu oyun insanda. Bir vaadiyle umutları bombardıman uçaklarıyla aynı irtifaya çıkarıp bir videoyla hendek seviyesine indirebilmek, potansiyelinin ne denli büyük olduğunu gösteriyor çünkü birbirimizi kandırmayalım, serinin geleceğini etkileyecek en önemli oyun bu. E3'te gösterilen multiplayer fragmanı da zaten yükselmiş umutlarımızı daha da yukarı çekecek kadar sağlamdı, en azından ben böyle hissettim. Evet, kafalara takılan pek çok şey var ama *Call of Duty* bu, olmaması mümkün mü ki?

Konferans sonrasında düşen oynayış videosu asıl bomba etkisi yaratan şey oldu aslında. Zira fragman ne kadar güzeldiyse de demonun belki alfa aşamasında olmasından mütevellit bazı ciddi sorunları var gibi görünüyordu ama oraya geçmeden önce asıl fragmanı ele almak istiyorum. Öncelikle sizden bir ricam var, "ayakları yere basmak" tabirini daha fazla kullanmayalım lütfen olur mu? Çok çabuk kabak tadı verdi çünkü. Anlaştıysak devam ediyorum; *Call of Duty*'de şöyle karanlık bir atmosfer görmek çok iyi geldi, özellikle de multiplayer kısmında. Silahlar gayet otantik ve güzel görünüyor, grafikler dudak uçuklatacak seviyede olmasa da gayet iyi durumda (ki biliyorsunuz *Infinite Warfare* bu aşamadayken çıkan fragmanlarda grafikler daha bile kötüydü ama son halinde cillop gibi yapılmıştı) atmosfer gayet başarılı ve hepsinden önemlisi oyun hafiften duraklayıp derin bir nefes almış, uçan kaçan askerler ve teknolojik zımbırtılar olmadığından üzerinden ciddi bir yük kalkmış gibi hissettiriyor.

### NAZİLER VAR AMA SWASTİKA YOK?

Sladgehammer Games'den Michael Condrey'nin Eurogamer'a verdiği röportaja göre multiplayer'da Mihver devletleri tarafındayken Nazi değil, kendi yarattığımız bir Alman askeri olacağız. Dolayısıyla Nazileri çağrıştıran şeyler, ki buna sembolleri de dâhil, multiplayerda olmayacak. Bu durumun tek kişilik mod için geçerli olmadığını hatırlatmalı tabii.

Bu belki de çok oyunculu taraf için en önemli olan kısım. Harabeye dönmüş olan Avrupa şehirlerinde pek saklambaç oynayacak vakit olmayacak tabii, sonuçta *CoD* bu, yavaşlasa bile belli bir eşiğin altına inemeyecek kadar ilerlediler çoktan. Haddinden fazla geriye dönüş beklememek lazım demek istiyorum, seri hâlâ ileri gitme çabasını koruyor. Akıllarda farklı şeyler canlanmasın.

Duyuru videosunun yarattığı beklenti birçokları için oynanış videolarının çıkmasıyla sonlanmış gibi görünüyor yalnız, ben bu gruptan olmadığımı söylemeliyim. Neden değilim? Çünkü oyun henüz alfa aşamasında ve Kasım başındaki çıkış tarihine kadar düzeltilemeyecek büyük bir sorun yok bana kalırsa. Hayal kırıklığın uğrayanların büyük kısmı oyunda kadın askerlerin olmasından, Swastika olmamasından, silahların hiç geri tepmemesinden ve yeni eklenen köprü kurma gibi mekaniklerden şikâyet etmiş. Oynayış videolarını izlemediyseniz ve bunları ilk kez duyuyorsanız siz de muhtemelen "Ne ne ne?!" diyorsunuzdur şu an gerçi, arka arkaya sıralayınca hiç de İkinci Dünya Savaşı oyunu gibi durmadı. Ama bir derin nefes alalım, arkasına bakalım.

Oyunun multiplayer kısmında otantik bir deneyim aramak için *CoD* çok yanlış bir seri. Böyle bir yola dönebilecek olsalardı bile, geçmişe dönüşünü bile ileriye atılmış bir adım olarak lanse etmek isteyen bir markadan, içinde bulunduğumuz dönemin en göz önünde olan politik sorunlarını göz ardı etmesini beklememek gerek. Koymasalar bir şey mi kaybederlerdi sanki diyoruz ve muhtemelen kaybetmezlerdi de, ama bu tarz kararlar büyük firmaların genel politikalarıyla ilgili şeyler ve değiştirmek çok mümkün değil. Yaratıcı kararların firma politikasıyla çakıştığı noktalarda genelde firma politikaları üste çıkar, bu da bize İkinci Dünya Savaşı'nda siyahi, kadın bir Nazi asker olarak geri döner. Çok fazla gerçekçilik beklememeli çok oyunculu moddan kısacası.

Yeni mekanik köprü kurmaysa taktiksel bir element eklemek açısından gayet güzel göründü gözüme. Oynanışı çeşnilendirecek bu tarz ayrıntılar da olmasa oyunun değişimini hissetmek çok zor olacaktı. Son olarak hız konusu var pek tatmin etmeyen. Oyunun hızı öncekilere göre düşmüş, orası aşikâr ama *CoD* her zaman reflekse dayalı hızlı bir aksiyon oldu ve bundan daha aşağı inmesini de bu saatten sonra beklememek gerek. Temposu çağına göre hızlı, seriye göre gayet kıvamında olmuş bana kalırsa.

Velhasıl ben doğru yönde atılan adımlar gördüğümüze inanıyorum. Olumsuz düşünmek için pek sebep yok sonuçta! ■ **TARIK**

**ÇOK OYUNCULU KISIMLA HİKÂYEYİ KIYASLAMA HATASINI YAPMAYINIZ.**



# PSVR OYUNLARI

## THE INPATIENT

*Until Dawn*'un VR deneyimi hayatımın sayılı çığlıklarından birini attırmıştı bana (yani üç milyonuncu çığlığım falan olabilir ama hâlâ sayılır). İşte o sesi duyan Supermassive Games, bu yıl bir sürpriz yapıp *Until Dawn*'un öncesini anlatan yeni bir hikâye üzerinde çalıştığını açıkladı. Açıklamakla kalmadı, beni bir koltuğa oturtup, kafama PlayStation VR başlığını takıp bu gerilimli hikâyenin girişini oynattı. Tam olarak oynamak denemez aslında, *The Inpatient*'ta yaptığınız şey asıl olarak olan bitene tanıklık etmek. Ama bu durum oturduğunuz yerde tüm kaslarınızın acırcasına gerilmesine engel olamıyor.



*Until Dawn*'un 70 yıl kadar öncesinde, bir akıl hastanesindeyiz. Hastaların devasa iğneler ve elektrikli cihazlarla "zararsız" hale getirildiği o yıllarda hafızanızı kaybetmek başınıza gelebilecek en kötü şeylerden biri olsa gerek. Nitekim o halde uyanıyor ve elindeki iğneyi dizinize saplamaya hazırlanan babacan doktoru bir şeyiniz olmadığına ikna etmeye çalışıyorsunuz. Diyaloglar ve küçük anı parçaları arasında ilerliyor oyun. Yapmanız gereken pek az şey var ama tam olarak *Until Dawn*'unkiyle örtüşen güçlü atmosfer sayesinde zaten fazlasını da yapmak istemiyorsunuz. Sükunetinizi korumak ve sürekli değişen görüntüler arasında hikâyeyi birleştirmeye çalışmak da yeterince etkileyici ve yorucu bir süreç çünkü.

Kısa ama etkileyici bir demoydu *The Inpatient*'ta denediğimiz. Görsel tadı ve diyalog seçimlerinizle şekillenen gidişatı için kafayı kırmaya ve gerim gerim gerilmeye değecek bir oyun geliyor. Tek ihtiyacımız bir Playstation VR ve bol bol papatya çayı. ■ **SERPİL**



## BRAVO TEAM

Supermassive'in bir yandan *The Inpatient* için çalışırken, bir yandan da şu oyuna nasıl odaklanabildiğini E3'te bizzat deneyimleyerek anlama fırsatı buldum. Şöyle ki... Tuğbek'le aramızda anlaştık; ben *The Inpatient*'ı oynarken o da yan tarafta *Bravo Team*'i deneyecekti. Fakat *Bravo Team* co-op bir shooter ve ben *Inpatient*'ta soğuk terler dökerken Tuğbek'e *BT*'de eşlik edecek eleman gelmediği için beklemek zorunda kalmışlar. Oynadığım demo bitirir bitirmez de yedek oyuncu olarak elime silahı tutuşturdular (E3 öncesi *Farpoint* için ofiste denemiştim bu silah-kontrol cihazı kırmasını neyse ki). Daha akıl hastanesinin ağırlığını atlatamamış, dizlerimin titremesini durduramamışken kendimi bir arabanın arkasında siper almış halde, tankın tekine el bombası sallarken buldum. Yok böyle bir atmosfer dalgalanması!

*Bravo Team* oynanış açısından son derece rahat, gerçekçi şehir grafikleriyle etkileyici bir oyun. Tümüyle siper ve nişan üzerine kurulu bir mekaniği var ve açıkçası oyuna başlarken çok hevesli değildiysem de 15 dakika kadar sonra "süreniz doldu" dediklerinde "tam da ısınmıştım" diye söylenmeden edemedim. Özellikle takım arkadaşınızla bağıra çağıra, küçük stratejik hareketler eşliğinde bir siperden diğerine ilerlemek çok zevkli. Oyunda siperden kafayı uzatmak için fiziksel olarak kafanızı çıkarmanız, çevirmeniz, yana doğru hareket etmeniz gerekiyor ve bu hareketlerin gecikme olmaksızın oyuna yansıdığını görmek çok hızlı havaya sokuyor insanı.

Shooter sevmeyen bir insan olarak *Bravo Team*'in temposunu da atmosferini de, takım ruhunu da (arkadaşınız düştüğünde gidip kaldırma tam bir ilişki terapisi) çok eğlenceli buldum. Çıkışına daha çok var ama şimdiden kutlayayım: Bravo Supermassive! ■ **SERPİL**

DOSYA

# MICROSOFT

**Büyük sürprizler yapmadı MS. Dünyanın en güçlü konsolunu tanıttı, ne âlâydı ama diğer yayıncıların oyunlarını konuk etmekten ötesini yapsaydı, birazcık da konsola özel bomba oyunlar duyursaydı fena mıydı?**

Xbox'ın farklı jenerasyon ve oyuncuları bir arada tutma stratejisi genişleyerek devam etti bu yıl da.




### TEKNİK ÖZELLİKLER

- **BOYUT:** 30x24x6 cm
- **AĞIRLIK:** 3.8 kg
- **İŞLEMCİ:** 8 çekirdek 2.3 GHz özel işlemci
- **GPU:** 6 Teraflop 1.172 GHz Polaris özel GPU
- **BELLEK:** 12 GB GDDR5 - 326 GB/s
- **SABİT DİSK:** 1 TB HDD
- **DİSK OKUYUCU:** 4K Bluray
- **GÜÇ KAYNAĞI:** 24 SW
- **ÇÖZÜNÜRLÜK VE KARE SAYISI:** 2160 piksel - 60Hz
- **USB GİRİŞLERİ:** 3 adet USB 3.0

## XBOX ONE X

**Şu ana kadarki en güçlü konsol ve bunu unutmanıza asla izin verilmeyecek**

Göz alıcı 4K! En güçlü konsol! Muhteşem grafikler! Blu-ray! 4K! Hem de var olan en güçlü konsolda oynatılan gerçek 4K! Xbox One X'in 4K Blu-ray de oynatacağını söylemiş miydim? Hem de gerçek 4K çözünürlükte, tam dört tane K'den oluşan halis muhlis, 4K gibi 4K! DÖRT KA!

Microsoft'un Xbox One X tanıtımının özetiydi bu yazdıklarım, zira konsolun olayı bu zaten. Var olan en güçlü konsol, Scorpio kod adıyla bildiğimiz yeni Xbox'ımız, Xbox One X. Özelliklerini zaten daha önce de öğrenmiştik, dolayısıyla resmi ismi ve fiyatı haricinde konsolla ilgili yeni şeyler görüp duymaktansa zaten bildiklerimizi doğrulamış olduk. Buna rağmen etkileyiciydi çünkü eh, dünyanın en güçlü konsolundan bahsediyoruz sonuçta. 4K tecrübesini yaşatabilecek bir bilgisayarın fiyatı düşünüldüğünde, alışık olduğumuzdan yüksek gelen 500 dolarlık fiyat etiketi bile kendini affettirebiliyor. Ha, söylememiştim değil mi? Evet, Xbox One X'in satış fiyatı 500 dolar olacak. Peki bu fiyata değer mi?

Xbox One X'in tanıtımında vurgu yapılan en önemli üç özellikten biri önceki sürümlerle olan uyumluluktu. Buna göre yeni X'imiz çıktığı andan itibaren mevcut bütün Xbox One aksesuarları ve oyunlarını çalıştıracak, hatta oyunları normalden daha yüksek performansla oynayabileceksiniz ki, buna geri uyumluluk programıyla Xbox One'da oynanabilen Xbox 360 oyunları da dâhil. Dahası, Microsoft orijinal Xbox oyunlarının da geri uyumluluk programına dâhil edileceğini müjdeledi konferansta. 4K çözünürlükte klasikler gözümüze nasıl görünür bilinmez ama onlar hiçbir zaman görsellikleri sebebiyle klasik olmamışlardı zaten değil mi?

Konsolun en önemli özelliği vurgulamaktan çekinmedikleri 4K çözünürlük desteği olsa da, Xbox One X almak için ille bir 4K televizyona sahip olmanız gerekmiyor. Konsol 1080 piksel çözünürlükte çalışırken dâhi görüntüyü 4K renderlayıp sonra küçülteceği için her halükârda daha iyi görüntü kalitesi elde edeceğiz. Görüntü anlamında çok şey beklemediğimiz oyunlardaysa daha kısa süre bekleme süreleri ve daha iyi fps değerleri alabilecekmişiz. Bunların yanı sıra pek çok yeni oyunun tıpkı PS4 Pro'ya yaptığı gibi Xbox One X'e özel geliştirmeler de yapacağı, yani her konsolda oynanabilir olmalarına karşın en iyi performansı ve görsel kaliteyi Xbox One X'te verecekleri gerçeği de var. Hani demiştim ya Microsoft bunun dünyanın en güçlü konsolu olduğunu unutmamıza izin vermeyecek diye, işte onu oynarken de hissedeceğimizden emin olmak istiyor gibi görünüyorlar ve açıkçası bu harika bir şey, özel oyun hayranı değilseniz tabii. **TARIK**

**"GERÇEK" 4K İSTEYEN OYUNCULAR İÇİN EN UYGUN FİYATLI DONANIM XBOX ONE X.**

TÜR: FPS · YAPIM: 4A Games · DAĞITIM: Deep Silver · PLATFORM: Win, PS4, X-One

# METRO EXODUS

2018

## Kirlenmiş bir dünyada son bir kez daha umudu aramak

Microsoft'un bu yılki E3 konferansının geçen yıllardan çok daha iyi geçmesinin en büyük sebeplerinden biri *Exodus*. Rus yazar **Dmitriy Gluhovskiy** tarafından yazılan kitaplar ile kol kola giden serinin bu son oyunu kendi serisi içinde *The Witcher 3*'ün yaptığı kadar büyük bir ölçek büyütme yapacak mı bilinmez ama 4A Games'in şimdiye kadarki en hırslı projesi olacağı kesin. Neden mi? Bakalım.

Öncelikle *Metro* serisinin dışarıdan bakıldığında her zaman en iyi yaptığı nokta olan grafiklerden konuşalım. Xbox One X'in tüm grafik işleme gücünü sonuna kadar zorlayacağı kesin gibi oyunun. *Last Light*'ın kullandığı AA (Kenar Yumuşatma) ayarlarının bile ne derece kare oranı katili seçenekler olduğu düşünüldüğünde, 4A Games'in görsellikte elini korkak alıştırmayacağı kesin. Bununla alakalı olarak öğrendiğimiz ilk şeylerden biri, Metro 2035 kitabından sonra geçen ve *Last Light*'ı da "iyi" sonla bitirdiğinizi varsayan *Exodus*'un hikâyesinin bir yıllık bir zaman zarfını anlatacağı ve bu bağlamda ne zaman yeryüzüne çıksak zorlu kış koşullarıyla karşılaştığımız önceki oyunların aksine bize dört mevsimi birden göstereceği. 2036 yılında geçen oyunda, yine Artyom rolünü üstlenecek ve anladığımız kadarıyla radyasyondan daha az etkilenmiş, daha yaşanılabilir bölgeleri de keşfetme şansına erişeceğiz. Bu sayede oyun motoru bize birbirinden farklı manzaralar çizme şansına da erişmiş olacak.

Oynanışa geldiğimizdeyse en büyük değişikliğin, geniş bölüm tasarımlarına geçilmesi olduğunu görüyoruz. Oyuncuların en çok önemsediği şeylerden biri sağlam tek kişilik senaryolar evet, lakin şu da var ki, kendi akışını sınırlayıp fazla çizgisel takılan ve çoklu oyuncu desteğiyle gelmeyen oyunlar ne kadar atmosferik olursa olsun, genel kitle tarafından on saat oynanıp bırakılan çerezlik yapımlar olmaktan öteye gidemiyor çoğunlukla. *Metro* serisinin önceki oyunlarına da bir yerde bu oldu, hem *2033* hem de *Last Light* muhteşem grafiklerine rağmen tıpkı ilk *The Witcher* oyunları gibi mütevazı yapımlardı. *Exodus* ise ölçeğini büyüterek umuyorum ki bu durumdan kurtulacak. Yalnız ölçek büyütmeden kasıt açık



Görüntü kalitesi bir yana, animasyonların videoda göründüğü gibi olması bile Exodus'u çok ayrı bir yere koyabilir.

dünya olmak değil. Yapımcıların söylediğine göre oyun yine bölümlere ayrılmış ve kimi bölümler (yeraltında geçenler) tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi çizgisel yapıda olacak. Ancak kalan kısımlar dinamik gece-gündüz döngüsüne ve hava durumu değişimine sahip geniş alanlarda geçecek ki 4A Games çalışanları arasında eski *S.T.A.L.K.E.R.* geliştiricileri olduğu da düşünüldüğünde, işin bu kısmında çuvallamayacaklarını söylemek haddini aşan bir öngörü olmayacaktır. Zira oyunun yaptığı, çizgisini *S.T.A.L.K.E.R.*'a yaklaştırmak. Eski oyunların *Redux* sürümlerine getirilen yenilikler vasıtasıyla oynanış derinleştirilmiş ve Ranger zorluğuyla hayatta kalma öğelerinin daha ağır basması sağlanmıştı zaten, yapılan açıklamalara göre bu daha da öteye götürülmüş. Silah özelleştirme seçenekleri ciddi anlamda geliştirilmiş, artık belli noktalarda değil istediğimiz her yerde silahlarımıza eklenti takabileceğiz. Hele bir de yüzey bölümlerindeki doğal yaşamın yapay zekası *S.T.A.L.K.E.R.*'da olduğu kadar çeşitli yazılırsa (oynanış videosundaki köpek sürüsünün hareketleri önceden kurgulanmış değilse mesela) tadından yenmeyecektir *Exodus*.

Görüntülere dair birkaç yorumla bitireyim, bahsettiğim tüm yenilikler bir tarafa, konferans sonrasında en çok kafama takılan şey arayüzü kaldırılmış oynanış videosundaki minik enstantaneler oldu. Dediğim gibi arayüz kaldırıldığı için tam olarak hangi noktalarda sahne girdiğini ve kontrolün elimizden alındığını çıkartmak mümkün olmadı ama uçurum kenarına gelince duraksamalar, pencereden çıkarken pervaza tutunmalar, vurulan hayvanın üzerindeki oku geri alınca direkt yaya takmak vb. şeyler beni çok meraklandırdı açıkçası. Bu tarz şeyleri izlemesi elbette güzel ama oyun içine abartmadan, doğal bir biçimde yedirmeyi başardılarsa, geliştirici ekibe şapka çıkaracağım. Çünkü gerçekten eşine benzerine rastlanmaz bir "orada olma hissi" bizi bekliyor olabilir. ■ **ONUR**





Daha geniş bölgelere geçmenin bir avantajı da keşif duygusunun güçlenmesi olacak. Etraftan yağmalanacak şeyler iyi bir craft sisteminin can damarı olabilir.








○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Turn 10 ○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **PLATFORM:** Win, X-One

# FORZA MOTORSPORT 7

## Daha ne kadar iyi olabilir ki?

1 *yıl simülasyon, 1 yıl arcade* geleneğini iyice oturtan Microsoft geçen yılki muhteşem ötesi arcade yarış oyunu *Forza Horizon 3*'ün ardından bu yıl da simülasyon yapıdaki *Forza Motorsport 7*'yi çıkartacağını duyurdu.

*Forza 6* zaten mükemmele yakındı ve *Forza 7* çok devrimsel değil de olayı daha da keyiflendiren eklentilerle geliyor. Mesela yarış içinde değişebilen hava şartları ekleniyor ki çıkan kum fırtınasının, yağan yağmurun, ısınan asfaltın yarışı direkt etkileyeceği konusunda yapımcıların tecrübesine güvenebiliriz sanıyorum. Virajları kestirmeden almanın cezalandırılacağı bir sistemin de geleceği söyleniyor ve bu sistemin daha önce yüzde yüz iyi çalışanını görmedim, umuyorum başarabilirler. Ayrıca oyunda 700 küsür araç ve 30 küsür bölge olacak ki yuh!

Bunlar güzel şeyler olsa da *Forza 7*'nin en çok öne çıkan tarafları oyun dışında. Normal Xbox One'da yine 1080p 60 fps çalışacak ancak Xbox One X'te 4k 60fps'yle gözleri iyice şenlendirecek. HDR desteğini de unutmayalım. Ayrıca *Forza 6*'nın kırpılmış *Apex* versiyonunu saymazsak PC'ye gelecek ilk tam teşekküllü *Forza Motorsport* oyunu olacak olması da büyük bir olay.

*GT Sports* şu an *Forza*'ya pek rakip olacakmış gibi görünmüyor. *Project CARS 2*'nin zorlama ihtimali olmasa gönül rahatlığıyla "çıkacak ve *Forza 8*'e kadar simülasyon yarış türünün tartışmasız lideri olacak" derdim. Hatta belki gene de derim. ■ **ÖMER**





# Konferanstaki diğer oyunlar



○ **TÜR:** Aksiyon / Macera ○ **YAPIM:** Rare
○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **PLATFORM:** Win, X-One
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018'in ilk yarısı

## SEA OF THIEVES

Microsoft'un karikatürize korsan aksiyonu Sea of Thieves'i geniş geniş izleme şansına eriştik E3'te. Daha önceki videolar genelde gemi savaşlarına odaklanırken bu kez karadaki ve denizin direkt içindeki aksiyonlara odaklanmışlardı. Silah çekip iskeletlerle savaşmak, mağaraya girip harita eşliğinde gömülü hazineyi bulmak, hazineyi gemiye götürmeye çalışırken köpekbalıklarıyla mücadele etmek... Yani fenomen olamayacağı belli elbette ama eğlenceli de duruyor. ■ **ÖMER**



○ **TÜR:** Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Undead Labs
○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **PLATFORM:** Win, X-One
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018'in ilk yarısı

## STATE OF DECAY 2

Serinin sevenleri kusuruma bakmasın ama E3'ün en sıkıldığımız gösterimlerinden biriydi State of Decay 2'ninki. Yanlış anlamayınız, eli yüzü düzgün bir zombili hayatta kalma oyunu olacağı kesin ama özellikle işin aksiyon tarafında her şey fazlasıyla sıradan görünüyor. Ha, olayın kişiselleştirme, üs kurma mekanikleri bayağı gelişmiş duruyor ama, oradan kendisine bağlayabilir. Genel olarak kendini baştan yaratmayacak, ilk oyunun 3 kat daha büyüğü ve daha iyisi olacak State of Decay 2. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon YAPIM: Sumo Digital DAĞITIM: Microsoft PLATFORM: Win, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: 7 Kasım 2017

## CRACKDOWN 3

Brooklyn 9-9'ın yıldızı Terry Crews'ın küfredip bolca kameraya bağırdığı gaz bir video eşliğinde nihayet çıkış tarihini açıklayan *Crackdown 3*'ten de bayağı bir oynanış gördük E3'te. Bolca patlama, bolca çevre etkileşimi, bolca floresan... Microsoft'un nadir kendine özel oyunlarından olduğu için fazla ön plana çıkarılıyor ve bu ağırlığı kaldıramıyor bana sorarsanız ama oyun kesinlikle kötü değil. Bu arada Terry Crews'ın karakteri Kumandan Jackson da oynanabilir olacakmış bir şekilde. ■ ÖMER



TÜR: Platform YAPIM: Moon Studios DAĞITIM: Microsoft PLATFORM: Win, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: -

## ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Microsoft konferansının en özel anlarından birisi şüphesiz ki güzelliği ve zorluğuyla kalplerimizi çalan *Ori and the Blind Forest*'ın devam oyunuydu. Oynanış gösterilmeyen kısa videoda ormanın kadim varlıklarına ve daha da gelişmiş görselliğe şöyle bir göz gezdirdikten sonra kedimsi orman ruhu Ori'nin üzgün bir baykuşu tesellisine şahit olduk. Belki pek bir şey anlamadık videodan ama bu gözlerimizin şöyle hafiften bir yaşarmasına engel olmadı tabii. ■ EREN E.

TÜR: Platform YAPIM: Odd Tales DAĞITIM: Raw Fury Games PLATFORM: Win, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: 2018

## THE LAST NIGHT



E3'ün en dikkat çekici küçük yapımlarından biriydi The Last Night. Detaylı ve harika görünen 3 boyutlu oyun alanında 2 boyutlu pikselize karakterleri yönettiğimiz görsel tarzı harika duruyor. Cyberpunk bir kurguya sahip oyunun bütün işi yapay zekâya emanet etmiş insanoğlunun yok olan çalışma ve yaratıcılık motivasyonu üzerine kurulu teması da son derece enteresan. ■ ÖMER



TÜR: Dövüş YAPIM: Arc System Works DAĞITIM: Bandai Namco PLATFORM: Win, PS4, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: 2018

## DRAGON BALL FIGHTER Z

Dragon Ball olsun, Naruto olsun, One Piece olsun bir sürü animenin kaliteli dövüş oyunları çıkıyor nice zamandır ancak bunların neredeyse hepsi 3 boyutlu. 3 boyuttan şikâyetim olduğundan değil de 2 boyutun da yeri ayrı, *DB Fighter Z* sevindirdi o yüzden. Yeni DB'lerde değil DBZ dönemindeyiz ve Frieza'yla Majin Buu'yla falan dövüşüyoruz. 2D deyince Arc System Works'ün diğer oyunları gibi bir şey gelmesin aklınıza, daha çok *Street Fighter II*'yi andıran bir 2D söz konusu. Efsane olmayacak ama güzel olacak derim kısaca. ■ ÖMER



## MINECRAFT

Minecraft 4k çözünürlük desteğine kavuşuyor! "Kutu kutu görselliğe 4k gelse ne olur, gelmese ne olur?" demeyiniz, arada ciddi bir fark var. Ama bunun da ötesinde çok önemli bir duyuru daha geldi Minecraft için: "Better Together" güncellemesiyle çapraz oyun (cross-play) özelliğine kavuşuyor Minecraft. Yani PC, Xbox, Switch ve mobil platformlardaki oyuncular artık birbirleriyle oynayabilecekler. Sony'nin bu olaya dâhil olmama sebebi "güvenlik" imiş. O da olsaydı keşke... ■ ÖMER



TÜR: Sinematik Macera YAPIM: Deck Nine Games DAĞITIM: Square Enix PLATFORM: Win, PS4, X-One ÇIKIŞ TARİHİ: 31 Ağustos 2017 (ilk bölüm)

## LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

İlk *Life is Strange* çoğumuzu şaşırtan bir deneyimdi. Zamanı ileri geri sarıp farklı hareketlerimizin farklı sonuçlarını görebilmek macera oyunları için oldukça değişik bir mekanikti. Üç bölümlük *Before the Storm* ise bizi üç yıl öncesine götürerek Chloe ve ilk oyunda adını sıkça duyduğumuz Rachel'ın öyküsünü anlatacak. Bu sefer zamanı ileri geri sarma yeteneğimizin olmaması hareketlerimizin sonuçlarına katlanmamızı gerektirecek, insanlar giydiğimiz şeylere tepki verecek ve Chloe'un sivri dili bizi bolca belaya sokacak. İlk oyunda Chloe'u seslendiren Ashly Burch grevden sebep bu oyunda yer alamamış maalesef. O değil de Arcadia Bay'i özlemiştik yahu... ■ EREN E.

DOSYA

# UBISOFT

Far Cry 5, Assassin's Creed Origins, The Crew 2... E3'e haftalar kala bu büyük kozlarını oynadığı için ister istemez E3'te yepyeni bir şeyler görmeyi bekledik Ubisoft'tan. Demek ki çok büyük bir sürpriz yapacaklardı. Kimilerimiz beklediğini buldu; Beyond Good and Evil 2'den âlâ sürpriz mi olurdu? Kimilerimizse hayal kırıklığına uğradı; yine mi Prince of Persia yoktu?




**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

## ASSASSIN'S CREED ORIGINS

**Antik Mısır teması indiriliyor, bu işlem birkaç ay sürebilir, lütfen algılarınızı kapatmayın**

Bug'lardan geçilmeyen *AC Unity* ve "bug'sız *Unity*" olmanın haricinde hiçbir özelliği olmayan *Syndicate*, *AC* serisinin ivmesini feci şekilde dibe götürmüştü. Marka değeri, saygınlık gibi önemsiz değerlerin yanında satışlar da düşünce Ubisoft en sonunda bir yılı *Assassin's Creed* çıkarmadan geçirip yeni oyun üzerinde daha uzun süre çalışmaya karar verdi. Serinin fiyaskodan fiyaskoya koştuğu 18'inci - 19'uncu yüzyıllardan olabildiğince uzaklaşıp Antik Mısır'a gittiğini öğrenince biraz heyecanlandık. Yepyeni bir atmosfer, yepyeni silahlar... e artık yeni bir oynanış sistemi de gelir ve seri toparlanır, dedik. Biraz sevindik, biraz yanıldık...

Ama önce oyunun genel hatlarından bahsedeyim. Assassin tarikatının köklerini, ortaya çıkışını anlatacak bize *Origins*. Kahramanımızın adı Bayek. Antik Mısır'dayız ve burası bayağı geniş bir yer. *AC* serisindeki en büyük harita olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Şehirler, irili ufaklı kasabalar, göller, nehirler, denizler, piramitler derken yine çok büyük ve çeşitli bir haritamız var. Çöl ortamının gereği olarak sarı bir atmosfere gireceğiz tabii.

Harita çok büyük, mekân sayısı bir hayli fazla. Yapımcılar ekledikleri yeniliklerle oyunu rol yapma türüne kaydıracak kadar öne çıkarmışlar açık dünyada yaşamayı. Ama *Assassin's Creed*'lerin önceliği hikâye olduğundan, açık

# ORIGINS'İN TAZELİKLERİ

## ARTILAR

**DENİZCİLİK DÖNÜYOR**

Ama Black Flag'deki gemimiz ve tayfamızla korsanlık yaptığımız gibi değil. Her deniz aracına atlayabiliyoruz, hatta GTA'daki gibi birinin kayığını çalabiliyoruz. Adalara çıkmak, denize dalıp bir şeyler bulmak gibi sevdiğimiz işleri de yapabiliyoruz yine.

**SAĞLAM DÖVÜŞLER**

Unity'nin getirdiği tek düzgün yeniliği devam ettirerek üstüne koymuşlar. Dövüş mekanikleri çok dengeli gözüküyor. Kılıç dışında farklı kesici silahlarla da kavgaya girebiliyoruz. Üstelik bir de kalkanımız var artık. Ve saldırılardan dodge yaparak sıyrılabiliyoruz.

**SEVİYE SİSTEMİ**

Black Flag'de gemimizle yaşadığımız gelişme ve seviye atlama heyecanını bu kez karakterimizin kendisiyle yaşayacağız. Karakterimizi giydirmek, donatmak konusunda çeşit bol. Gelişmiş bir loot sisteminin eklenmesinin haricinde seviye atladıkça yeni içerikler açılacak. Hazır almanın yanında kendi silahlarımızı da üretebileceğiz. Ama sadece yeni içerik almak için değil; açık dünyada karşımıza çıkan tehlikelerle (gelişmiş düşman, vahşi hayvan, güçlü gemi gibi) baş edebilmek için de seviye atlamamız gerekecek.

**YETENEK AĞACI**

Seviye atladıkça sadece kıyafet, kalkan, silah değil; beceriler de gelişecek. Karakterin hangi özellikleri kazanmasını, ne tür bir Assassin olmasını istiyorsak o tarafa doğru yönlendirebileceğiz. Böylece oyunun oynanışını da kendi istediğimiz tarz doğrultusunda şekillendirebileceğimizi umut ediyorum.

## EKSİLER

**DRONE ŞAHİN**

Ubisoft'a altın logo koysan Ubisoft yine aynı Ubisoft. Bir oyuna ekledikleri bir özellik tutunca illa bütün oyunlarına koyacaklar... Bayağıdır lafı sızıyordu "yeni AC'de kartal kontrol edilen görevler olacak" diye. Meğer Watch_Dogs'taki quadrotoru kopyalayıp modellemesini değiştirip kartal yapmışlar. Call of Duty: Ghosts'ta da köpek kontrol ettiğimiz görevler vardı ama Ghosts'ta en azından görüş net değildi, hareketler sınırlıydı; oyun bizi "köpek gibi" hissettirebiliyordu (?!). Bunda görüş tertemiz, kontrol yağ gibi... Hayır bir de hedef seçme, odaklanma gibi sanal göstergeler eklemişler. Bari oralarda azıcık atmosfere uygun takılsaydınız ayıp olmasın diye.

**KARARGÂHA SIZMA**

"Karargâh ne ki?" diye düşünmeyin. Bildiğiniz Far Cry'daki outpost ele geçirme. "Bildiğiniz" diyorum; çünkü mekânın ortasında kafeste duran aslanı serbest bırakıp düşmanları aslana yem etme gibi detaylara kadar "esinlenmişler" Far Cry'dan.

**BİR YAYDAN DAHA FAZLASI**

Origins'te çok enteresan ok ve yay mekanikleri denemişler. Öncelikle "air assassination" tarzı, bir çatıdan atlarken aşağıdaki düşmanı okla vurma mekaniği gelmiş ki bunu çok sevdim, acayip havalı duruyor. Bir de bu koca açık dünyada hedefi daha rahat vurabilmek için ok atarken zamanı yavaşlatma özelliği gelmiş. Ama Microsoft konferansındaki oynanış videosunun son sahnesi çok acayipti. Oynayan arkadaş, boss'un peşinden koşarken ok attı; sonra oku havada kontrol ederek adamı vurdu. Evet, yaydan çıkmış oku kontrol etti. "Oku kontrol etmek" nedir yahu? Güdümlü füze mi bu? Drone kartal, akıllı ok... Allah'tan Antik Mısır'da geçiyor oyun. Yaya da lazerli dürbün koysaydınız bari.



Dövüş sistemi değişip yeni silah çeşitleriyle hareketler eklenince, düşman çeşitliliği ve bize nasıl tepki verecekleri de daha önemli hale geliyor tabii.



Özellikle Syndicate'ın griye boyalı endüstri devrimi atmosferinden sonra Antik Mısır paleti gözümüzü gönlümüzü açtı resmen.





dünyanın kendisi kadar bu açık dünyada hikâyenin nasıl anlatılacağı da önemli. Birden fazla mekânın olduğu haritada hikâye anlatmak zordur. *Assassin's Creed*'in geçmişinde bunu çok iyi yaptığı örnek de var (*AC2*), çok kötü yaptığı örnekler de (*AC3* ve *Black Flag*).

İyi örnekten başlarsak; *AC2*'de oyun şehir şehir ilerliyordu. Bir yere gittiğimizde orada birkaç görev bile değil, birkaç sekans oynuyorduk. Sürekli seyahat etmiyorduk; bir yere gittik mi oraya yerleşiyor, epey zaman geçiriyorduk. Hikâyede ilerlerken şehre alışma ve ortamı keşfetme şansımız oluyordu. *AC3* ve *Black Flag*'deyse her görevde başka bir yere gidiyorduk. Resmen bütün oyun yolda geçiyordu. Özellikle *AC3*'te hızlı seyahat seçeneğine o kadar başvuruyorduk ki oyunda hızlı seyahat bug'ları meydana gelmeye başlıyordu. Sonuçta hikâyeye ara verip boş boş takılmadıkça hiçbir yere alışamıyor, keşfetme hissimizi de kaybediyorduk.

İşte *Origins*'in benim için en büyük sınavlarından biri bu. Çıkıp "şu kadar büyük harita yaptık, bilmem kaç şehir, kasaba koyduk" demek kolay; bunu hikâye ve görev tasarımlarıyla harmanlayabilmek zordur. Eğer bu oyun da her görevde bizi başka bir yere götürüp oyunu seferî oynatacaksa o koca haritanın pek bir anlamı kalmaz. Ama *AC2* gibi haritanın yavaş yavaş açıldığı, "oturaklı" sekansları olan bir oyun olursa o haritanın keyfi işte o zaman çıkar.

Şahsi olarak bir diğer önemli beklentimse; son oyunlarda tamamen unutulan günümüz (Abstergo) hikâyesine ağırlık verilmesi, *AC3*'ün aklımızda bıraktığı soruları 5 yıldır yanıtlayamayan İlk Medeniyet (Juno) hikâyesinin artık ilerlemesi ve mümkünse bir noktaya varması... *AC* serisi ta en başından beri İlk Medeniyet - tarihsel dönem - günümüz hikâyelerinin ahenkli uyumuyla ayakta duran bir seriydi. Arka plân hikâyesi, evreni, oyunlarının arasındaki bağ, tamamen bu üçünün arasındaki dengeye dayanıyordu. Son oyunlarda esas oynanışın geçtiği tarihsel döneme takılıp diğer ikisini dışlayınca seri çöktü. Madem toparlanmayı amaç edindiler; serinin ana hikâyesini düzeltmeden toparlanmak mümkün olmaz. Bunu tatmin edici şekilde başarabilirlerse işte o zaman *Assassin's Creed* gerçekten geri dönmüş olur. Ha bir de dev yılan vardı ama o nedir hiç bilemedik.

**BURAK**

# THE CREW 2

## Fragman yapma sanatı

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Ivory Tower ○ **DAĞITIM:** Ubisoft
○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

Büyük bir pişmanlığımı paylaşmak istiyorum sizlerle efendiler, hanımefendiler. Bugüne dek ön siparişle aldığım tek bir oyun oldu, o da *The Crew*'du. Fragmanıyla, vaatleriyle, gösterdikleriyle öyle ilgimi çekmiş, öyle heyecanlandırmıştı ki beni, cüzdanı çıkarttığım gibi basmıştım ön siparişe fiyatına bakmadan. Sonra sürüş mekanikleri konusunda bir türlü dikiş tutturamayan bir firmanın arcade'e dönmeye çalışıp başaramadığı, pazarlamasında bildiğiniz yalan söyleyerek herkesle online oynayacakmış gibi gösterdiği ama aslında en fazla 8 kişi görebildiğiniz, saçma sapan bir şey çıkmıştı karşıma.

Şimdi, yıllar sonra bu kez dersimi almış olarak izledim fragmanı. Ve kahretsin ki gene elim cüzdanıma uzanıyor.

Bir kere oyunun offroad kısmını öyle bir geliştirmişler ki artık oyunda sadece araba ya da motor değil uçak, tekne falan bile sürebileceğiz. Hem de tek bir tuşla, hiçbir bekleme süresi ya da ara sahne olmadan araç değiştirebiliyoruz! Denizin üzerinde uçarken bir tuşa basıp aşağıya botla inebiliyor, botu karaya çıkarıp arabaya çevirerek devam edebiliyor, arabayı bir rampadan uçurup uçağa geçerek yere değmeden ilerleyebiliyoruz. Olay araba yarışlığından tamamen çıkıyor, her türlü aracın dahil olduğu, *GTA Online*'ın yalnızca araçlı versiyonu kafasına dönüyor adeta. Gerçi arabayı düzgün ilerletemeyen mekaniklerin uçağa ne yapacağını düşünmek biraz ürpertiyor insanı ama onu da geliştirmişlerdir herhalde artık yahu. Ha unutmadan, olay pistlere de giriyor bu kez. Resmi yarışlara falan da katılabileceğiz gibi görünüyor.

Fragmanda bir diğer dikkat çeken şey de dünyanın tıpkı Inception ya da Doctor Strange'de olduğu gibi eğilip bükülmesiydi, ki hepimiz bunun fragmanı daha havalı kılmak için yapılmış bir numara olduğunu düşündük ama oyunda da bayağı dönüyor dünya arkadaşlar! Eğiliyor, bükülüyor, kırılıyor. "Baş döndürücü bir deneyim!" falan derlerse ciddiler yani uyarmış olayım. Bu özelliğin görsellik dışıdna bir amacı var mı bilmiyoruz şimdilik. Son olarak, önceki oyunun gereksiz şekilde ciddi hikâyesini terk edip "Her şey elinizin altında, gezin, tozun, eğlenin!" kafası mevcut olacakmış yeni oyunda. Hikâye namına bir şey beklenmemeli *The Crew 2*'den yani, temelde amacımız sıfırdan başlayıp tüm spor dallarında tepeye tırmanmak gibi bir şey olacak. Fazlasına da gerek yok sanki. ■ **TARIK**







# SKULL AND BONES

## Bordalama için çok güzel bir gün!

*Skull & Bones* Karayip Korsanları'yla suyunun tuzu çıkarılmış korsan temasını almış, *The Division*'la ciddi anlamda başlatıp *For Honor*'la devam ettirdikleri online arena mantığıyla birleştirmiş ve halihazırda *Assassin's Creed: Black Flag*'de var olan gemi mekaniklerini kullanarak ağzımızın suyunu tuzlandıracak bir oyun olmuş. Oyuna girdiğimiz anda da topların patladığı, gemilerin çarpıştığı, bordaların yapıldığı aksiyona dalıveriyormuşuz zaten. Gemilerimizin muhteşem göründüğü, muhtemelen harika kişiselleştirme seçeneklerimizin olacağı ve savaşların adrenalin dolu geçeceği kesin olan şeyler. Kesin olmayan kısmıysa ciddi anlamda eğlenceli görünen bu savaş ortamının oyunu ne kadar süre taşıyacağı. Oynanış videosunda *The Division* ve *For Honor*'dan alışık olduğumuz 'minion' düşmanları gördük. Bunlardan ganimet elde etmeye çalışacağız ama asıl mücadeleyi rakip oyunculara ve filolarına karşı vereceğiz. Sistemin önceki Ubi oyunlarına çok yakın görünmesi, oyunun kalıcılığı hakkında şüphe duymama sebep oluyor tabii. İleride daha fazla gemi savaşı izleyerek korsanlık kariyerimiz 60 dolara değer mi karar veririz. ■ **TARIK**

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Ubisoft Singapore
○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

○ **TÜR:** Korku ○ **YAPIM:** Ubisoft Montreal ○ **DAĞITIM:** Ubisoft
○ **PLATFORM:** PSVR, Vive, Rift

# TRANSFERENCE

## Pek anlamadık

Sanal Gerçeklik dendi mi buna en uygun oyun türünün korku olduğu su götürmez bir gerçek. Zaten o yüzden korku oyunlarının sayısı çığ gibi artıyor ve Ubisoft da bu listeye son derece iddialı biçimde *Transference*'i ekliyor.

VR dışında da oynanabilecek olan *Transference*'in amacı filmlerle oyunlar arasında köprü vazifesi görmek. Eskiden *Phantasmagoria*, *Night Trap*, *7th Guest* gibi bu tür FMV (Full Motion Video) oyunlar resmen film gibi deneyim sunarlardı ama popülariteleri gitgide azaldı. *Transference* gerçek oyuncuların yer aldığı sahnelerle bizi tekrar o günlere götürecek.

Oyunda dağılmış bir ailenin zihinlerine yolculuk yapacak ve başlarına neler geldiğini ortaya çıkarmaya çalışacağız. Yaptığımız seçimler ailenin kaderini belirleyecek ve hikâye




oldukça dallanabilecek. Dolayısıyla hikâyeyi ve sonucu değiştirmek için oyunu tekrar tekrar oynayabileceğiz. Tam bir psikolojik korku oyunu yani. İlginç bir detay da fragmanda rol alan Elijah Wood'un oyun kadrosunda 'partner' şeklinde listelenmiş olması. Dolayısıyla oyunda kendisini görüp göremeyeceğiz bile henüz belli değil. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Ubisoft Montpellier DAĞITIM: Ubisoft PLATFORM: -

# BEYOND GOOD & EVIL 2

## Neredeyse umudu kesecektik ki...

Ubisoft konferansının en heyecan verici anlarından biri ekranda gösterilmeye başlayan CGI videoda bir domuz-adamın görünmesi oldu. E ama hani *Beyond Good & Evil*'ın direktörü, tasarımcısı, yazarı, kısaca her şeyi olan Michel Ancel "*BG&E2* E3'te olmayacak" demişti? O zaman bu başka bir oyun muydu? Zaten video görsel olarak çok ayrı bir seviyedeydi. Jade ortalıkta görünmüyordu, o domuz da Pey'j olamazdı. Bu kesin başka bir oyun derken ekranda yavaş yavaş *Beyond Good & Evil 2* logosu belirdi ve bir hayal gerçek oldu!

Ancel oyunun geliştirme süreci konusunda "şu an daha 0. gündeyiz" diyor. Ellerinde oyunun çok kısıtlı da olsa çalışan bir demosu var ama buna daha grafikler, savaşlar, hikâye anlatımı falan girecek. Yani oyunun gerçek bir oynanış videosunu muhtemelen gelecek seneye kadar göremeyeceğiz, oyunun çıkmasına ise büyük ihtimalle daha seneler var. Ama olsun, en azından artık kesinleştiğini biliyoruz.

Fragmanda Jade'i görmedik, çünkü ismi *2* olsa da oyun aslında ilk oyunun öncesini anlatacak. "Jade daha doğmadı, bir nesil falan geriye gittik" demiş oyunun anlatım direktörü Gabrielle Shrager. Bu dönemde henüz insan-hayvan melezleri özgür değiller. Oyunun başlangıç noktasından 200 sene kadar önce Çin ve Hindistan dünyanın başlıca süper gücü haline gelmişler ve yıldızlarda kolonileşmeyi başlatmak için bu melezleri yaratmışlar. Bu esir gücü sayesinde de kolonileşmenin ilk adımı atılmış. Zaten fragmanda gördüğümüz şehir ve devasa Ganesh heykeli de ilk Hindu kolonistler tarafından yaratılmış. System 3 ismindeki yıldız sistemi yıldızlararası ticaretin merkezi olmuş ve beraberinde uzay korsanlığını da getirmiş. Biz de zaten oyuna tam bu noktada katılacak, ana karakterimizi yaratacak (evet, erkek veya kadın ve bir ihtimal maymun karakter yaratabileceğiz), mürettebat toplayacak ve devasa bir yıldız sistemi içinde onlarca gezegende maceradan maceraya koşacağız.

Ancel'in hayalindeki oyun inanılmaz büyük ve detaylı. Ganesh heykelinin (yanında dev uzay gemimiz cüce gibi kalıyor) burnuna kadar girebilecek, sonra kamerayı uzaklaştırıp uzaya çıkacak ve kendimizi akıl almayacak kadar büyük bir evrenin içinde bulacakmışız. Ama kendisi bile henüz bu fikirleri nasıl gerçeğe dönüştürebileceğini bilmiyor ve işlerinin zor olduğunu söylüyor.

*Beyond Good & Evil 2*'nin hangi platformlara çıkacağı açıklanmadı ama dönen rivayetlere göre PC, PlayStation 4, Xbox One ve Switch için 'günün birinde' yayınlanmasını dört gözle bekliyor olacağız. ■ **ESER**

**ONLARCA YIL BEKLEDİĞİMİZE DEĞECEKMİŞ GİBİ BİR GİRİŞ YAPTI BG&E2.**

TÜR: FPS · YAPIM: Ubisoft Montreal · DAĞITIM: Ubisoft · PLATFORM: Win, PS4, X-One

# FAR CRY 5

## Aynı oyunun kırmızı, beyaz ve laciverti...

Amerikalılar silahlarını seviyor arkadaşlar. Bu bir gerçek, bireysel silahlanmanın Birleşik Devletler'de ne derece önemli bir tartışma konusu olduğu, ne derece milliyetçilikle, dindarlıkla kol kola gezdiği bir gerçek. *Far Cry 5*'in hikâyesi de bu algıyı daha aşırı uçlara taşıyarak, Montana'daki kurgusal bir bölge olan, dünyanın geri kalanından izole Hope County'ye götürüyor bizi. Hope County'de karşımıza çıkacak düşman grubu, kendini mesih ilan eden ve insanları, onlar bunu istese de istemese de "kurtarmaya" kararlı Joseph Seed önderliğindeki "Project at Eden's Gate" adlı tarikat. Her yer silah dolu, millet sürekli olarak "Asın bayrakları!" modunda, ortalık yıldızlarla şeritlere boğulmuş. Bol bol İncil'den alıntı yapan bir kötü karaktere, elinde çiftesi "Çık arazimden!" diyen çiftçi tiplemelerine hazır olun yani. Ben kendi adıma yapımdaki dini alt metinin bir *BioShock Infinite* kalitesinde olmasını kesinlikle beklemiyorum, eğer Ubisoft bizi başka şekillerde şaşırtmanın bir yolunu bulmazsa yandık ki ne yandık.

Far Cry 5'in oynanışına baktığımda gördüklerim arasında en umut verici olan şeyden bahsedeyim; yancılarımız. Hatırlarsanız, serinin belki de en oturaklı oyunu olan *Far Cry 2*'de Buddy System (Kanka Sistemi) denen bir mekanik vardı. Oyun içerisinde tanıştığınız yan karakterlerden kendinize bir "kanka" seçerdiniz ve bu arkadaş zora düştüğünüzde hızır gibi yetişirdi, bazen de sizi yardıma çağırırdı, beraber görevler yapardınız. Şimdiyse her daim yanımızda olacak, bir yere nişan aldığımızda çıkan komut menüsü vasıtasıyla emirler verip hızlıca adam öldürtebileceğimiz yardımcılarımız olacak. Yanımıza alabileceğimiz yardımcılardan birinin Boomer adlı köpek olduğunu düşününce, Buddy System'in *Far Cry: Primal*'daki hayvan evcilleştirme mekaniğiyle karışmış, çok daha sade bir halini göreceğiz gibi duruyor. Bu arkadaşların kendi kişisel görevleri olur mu bilinmez. Şu an için demoda gördüğümüz üç yardımcımızın ismini biliyoruz ama Ubisoft bize daha fazlasının sözünü veriyor.

Boomer; köpeciğimiz, canımız ciğerimiz, oyunlarda köpek kullanma modasının son ürünü. Kendisini önden iz sürmeye yollayıp etraftaki düşmanları işaretletebiliyoruz, bir nevi *Assassin's Creed: Origins*'teki kartalın *Far Cry* şubesi yani kendisi. Kurşunlar havada uçuşmaya başladığı zaman da kenardan adam ayıklayıp bize silah

Montana'nın çamlı, bol bayraklı bitki örtüsünde psikopat avlamak kolay iş olmayacak. Tek kişilik dev ordu sıfatımızdan ödün vermesek de direnişle de dirsek temasında olmalıyız.




2018
28 ŞUBAT

**PSİKOPAT AMA KARİZMATİK BİR KÖTÜ KARAKTER, GENİŞ ALANLAR, BOLCA AKSİYON... FAR CRY BAZI ŞEYLERDEN ASLA ÖDÜN VERMİYOR.**





Yancılarımızla tanışın. Şimdiden en çok köpeğin sevileceğini söylüyorum.










Serinin çatışma mekanikleri zaten sağlam, o konuda hayal kırıklığı yaşatmayacaktır FC5. Ama sürüş mekanikleri? O konuda ikna olmamız biraz zaman alacak.

bile getirebiliyor. Muhtemelen önceki oyunları gizlenerek oynamış çoğu kişinin birincil tercihi olacak. Doğal ortamda diğer vahşi hayvanlarla karşılaştığımızda da tepkileri ilginç olacakmış.

Grace Armstrong; keskin nişancı desteğimiz. Etrafı iyi görebileceği bir yere çıktığı takdirde harikalar yaratabiliyor. Gizlenmeyle karışık çatışma senaryoları için birebir.

Nick Rye; ilk sinematik fragmanda da gördüğümüz, düşmanların tepesine bomba yağdırsın diye yardıma çağırabileceğimiz, hatta uçağını ödünç alıp havada diğer uçaklarla it dalaşına girebileceğimiz çiftçi biraderimiz. Taş üstünde taş bırakmamak arzusunda olan oyuncuların tercihi.

Bu arada belirteyim, ana karakterimizi istediğimiz gibi özelleştirebileceğiz ve sadece belli görevlerde co-op seçeneğine sahip olduğumuz önceki oyunların aksine bu sefer bütün oyunu baştan sona bir arkadaşımızla oynayabileceğiz.

Hope County, önceki oyunlardan farklı olarak (ve bekleyeceğiniz üzere) pek egzotik hayvan barındırmayacak. Balık tutmak bir aktivite olarak oyunda yer alacakmış ve yarışmalara katılıp bununla uzun zaman geçirebilecekmişiz. Av demişken, umarım artık hayvan postundan geliştirme yapma sistemini kaldırmış veya ciddi anlamda değiştirmişlerdir. Şu atmosfere hiç uyacakmış gibi durmuyor çünkü. Bu arada söylemek gerek ki, artık dürbün kullanarak etrafa bakmamız ve çevreyi bu şekilde keşfetmemiz gerekecek çünkü ekranın ekran köşesindeki minik haritadan hem *Assassin's Creed*'de, hem de *Far Cry 5*'te kurtulmuş, yerine pusula koymuşlar. "Birinden attıysak öbüründen de atmalıyız" zihniyeti biraz ucuz duruyor olsa da gayet yerinde bir karar bence. Artık sembol dolup taşan bir haritaya bakıp zihnen yorulmayacak olmak sevindirici. Ayrıca yapımcıların söylediğine göre geliştirici ekip *Far Cry 5*'le zamanında *Fallout* ve benzeri oyunları anlatırken kullandığımız "bir oyuncunun diğeriyle aynı tecrübeyi yaşamayacağı bir başıboşluk" yaratmayı hedefliyor. Artık kuleler olmadığı için etrafta bizi alakadar edecek şeyleri, özgürleştirdiğimiz yerleşim yerlerindeki karakterlerle konuşarak bulmamız gerekecekmiş. Hangi yöne gittiğimize göre farklı tecrübeler yaşamamız hedefledikleri. Umarım farklı tecrübelerden kasıt aynı hissettiren yan görevi haritanın farklı yerinde yapmak değildir.

**FAR CRY OYUNLARINDA ESAS ÖN PLANA ÇIKAN DAİMA KÖTÜ KARAKTER OLSA DA ANA KARAKTERİMİZİN ÇEVREYLE ETKİLEŞİMİ DE AZIMSANACAK DÜZEYDE DEĞİLDİR. BEŞİNCİ OYUNDAKİ ANA KARAKTERİMİZE DAİR BİR BİLGİ VERİLMİŞ DEĞİL AMA KENDİSİNİN BİR ŞERİF YARDIMCISI OLDUĞUNU BİLİYORUZ.**

Oyunun geçtiği yer itibariyle bu sefer bize sunulan araç çeşitliliği çok daha fazla olacak gibi. Fragmanlarda göze birkaç muscle car çarpıyor; bunun yanında kamyon, ATV, biçerdöver gibi araçlar da kullanabileceğiz gibi gözüküyor. Seride ilk defa gördüğümüz uçaklar ise ayrı bir kategori, önlerinde mitralyözleri ve bombardıman yapma kabiliyetleriyle bizi en çok eğlendirecek araçlar onlar olacak gibi.

Kısacası serinin yeni oyunu çok da büyük yeniliklerle gelecek gibi durmuyor. Hikâyesi veya görev tasarımı çok iyi iş yapmazsa, ya seriyi fanatiklik derecesinde seven ve ne olursa olsun bıkmadan usanmadan oynayacak oyunculara ya da önceki oyunları oynamayıp ilk defa tecrübe edeceklere hitap edecek bir Far Cry geliyor gibi. **ONUR**

# BETHESDA

E3'te herkesin kendince hayal kırıklığına uğradığı bir an vardı ama galiba hiçbiri Bethesda Konferansı için ofiste sabahlayan OGZ editörlerinin yaşadığı kadar büyük olmadı... Onca uykusuzluğu bir Elder Scrolls 7 paklardı, lâkin DoomFVR tanıtıldı.

Lanet olsun Suzin, sana o mumu kafana dikmenin kötü bir fikir olduğunu söylemiştim!





2017
13 EKİM

TÜR: Korku YAPIM: Tango Gameworks DAĞITIM: Bethesda PLATFORM: Win, PS4, X-One

## THE EVIL WITHIN 2

### Armudun sapı, kibritin çöpü

Kendi adıma bu sene E3'te olmasına kesin gözüyle baktığım oyunlardandı *TEW2*. Bethesda'nın en uzun süredir sesi soluğu çıkmayan stüdyosu Tango Gameworks idi çünkü. Nitekim fuar öncesi sızıntılarla şüphelerim doğrulandı ve konferans sürecinde de dünyanın en "kafa" oyunlarından biri olan *The Evil Within*'in devamına ilk defa göz atma şansına erişebildik. Bizi neyin beklediği konusundaki tahminlerimize gelelim;

Öncelikle, oyunun başında efsane isim **Shinji Mikami** bulunmuyor bu sefer. Kendisi yapımcı koltuğuna geçip oyun yönetmenliğini ilk oyunun eklenti paketlerini yapan **John Johanas**'a bırakmış. Bunun olumlu mu yoksa olumsuz mu olduğu an itibariyle meçhul ama ben kendi adıma oyunun kalitesinde büyük bir oynama olacağını sanmıyorum. Bunun birinci sebebi aksiyonu sallayıp tamamen gizliliğe ve anlatıma odaklanan eklentilerin, bu noktalarda yer yer ana oyunu geçmiş ve senaryo boşluklarını çok iyi kapamış olması. Yani aslında bazı noktalarda iş daha bile iyi kotarılabilir, çünkü ilk oyun sonlarda neyin ne olduğu anlaşılana kadar oyuncunun merakını canlı tutmak için kurgusunun anlaşılmazlığına bel bağlıyordu. Bu tabii ki bir kere işleyecek bir numaraydı ve olumsuz yönleri de vardı. Bu bağlamda ikinci oyunda daha derli toplu bir hikâye görebiliriz yani. Lakin yine aynı şekilde Mikami yönetmen koltuğunda olmadığı için oyun ağırlığını eskisi kadar güçlü koyamayabilir. Yine de eklentilerdeki gibi tamamen gizliliğe dayalı bir oynanışla karşılaşmaktan korkmamıza gerek yok, çünkü videodan belli olacağı gibi çatışma mekanikleri hâlâ yerli yerinde duruyor.

Hikâye demişken, hatırlarsanız ilk oyunda ana karakterimizin Sebastian'ın karanlık geçmişini adım adım keşfediyor, grotesk yaratıklarla karşılaşmadan önce de hayatından pek memnun olmadığını fark ediyorduk. Bekleyeceğiniz üzere STEM bünyesinde geçirdiği zaman ve başına gelenlere kimseyi inandıramamak onu her zamankinden daha beter bir durumda bırakmış olacak ve ilkinden üç yıl sonra geçecek olan ikinci oyunda öğrenecek ki, öldü sandığı kızı Lily hayatta. Esrarengiz örgüt Mobius, Lily'yi bir başka STEM gerçekliği yaratmak için kullanmış. Geçen sefer Ruvik'in etrafına kurulan, şimdiyse merkezine Lily'yi koyan STEM'e tekrar girecek Sebastian. Söylenene göre oyun boyunca bir telsiz vasıtasıyla ilk oyundaki yan karakterlerden, gerçek dünyadaki Juli Kidman'la iletişime geçeceğiz ve telsizin sinyali geçmişte yaşanan olayları da alacak. STEM'in merkez aldığı kişinin travmalarını ne derece güçlü yansıttığını düşünürsek, bu sefer olaylar Sebastian için çok daha kişisel hale gelecek gibi duruyor. İlginç anlar bizi bekliyor yani. Ruvik'i tekrar görür müyüz bilemiyorum ama...

Teknoloji kısmına da bir bakarsak, hatırlarsanız ilk oyun PC'ye çok büyük performans sorunlarıyla çıkmıştı. Bunun sebebi, neredeyse tamamı Japon olan stüdyonun id Tech 5 motoruna çok hâkim olmadan motorun hatırı sayılır bir kısmını kendi ihtiyaçlarına uyacak şekilde tekrar yazma gereksinimi duymasıydı. Oyunun hem eski hem de mevcut nesil konsollara çıkarılmış olması da işin içine girince, samanlık seyran olmuş, oyunun üzerine teknik sorunların gölgesi düşmüştü. Zamanında Tango Gameworks'ün Unreal Engine tecrübesi olan çalışanlar aradığı haberi yayılmıştı. Lakin *TEW2*'nin Playstation mağazasındaki sayfasından anladığım kadarıyla, yapım yine id Tech serisinden bir motor kullanıyor ve bu, indirme boyutu muhtemelen devasa olacak demek. Lakin motorun id Tech 5 mi, yoksa 6 mı olduğu meçhul. İlk oyun kaliteli ışıklandırmaları sayesinde kötü doku kalitesini çok iyi saklıyordu, hâlâ id Tech 5 kullanıyorlarsa bile bunu fragmandan kesin olarak çıkarmak henüz mümkün değil, *Wolfenstein*'da olduğu gibi id Tech 6 reklamı da yapılmadı.

Hak ettiği ilgiyi göremeyen ilk oyunun ardından umarım ikinci de bizi benzer sıkıntılarla uğraştırmaz. Bethesda'nın duyurduğu oyunları hemencecik çıkarma politikası sağ olsun, çok beklememiz gerekmeyecek durumu kendi gözümüzle görmek için. ■ **ONUR**






○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** MachineGames
○ **DAĞITIM:** Bethesda
○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

# WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

## Nazi dolu Amerika

Bethesda'nın sönük geçen konferansında beni heyecanlandıran (AMA NE HEYECAN!) tek oyun *Wolfenstein II: The New Colossus* oldu. Hem serinin büyük bir hayranı olduğumdan hem de Machine Games'in geliştirdiği *Wolfenstein* oyunlarını ayrı bir sevdiğimden 7 dakikalık tanıtımı dibim düşerek izledim. Öncelikle 50'li yıllardan kalma bir Holywood filminin fragmanını andıran bir video izledik ki genç bir kızın köpeğiyle olan maceralarını anlatıyordu. Ancak bir farkla: Köpek dev bir Nazi robotuydu. Sonra kanal değişmeye başladı ve her kanalda Nazi işgalindeki Amerika'nın yeni yüzünü gördük.

Ardından gelen hikâye ve oynanış fragmanları da birbirinden güzeldi. Avrupa'nın ardından bu sefer Batı kültürü için savaşın en dramatik alternatif sonucuna gidiyoruz: Nazi işgalindeki Amerika'ya. Vatanseverlik ve özgürlük klişeleriyle bezenmiş olsa da Amerika'nın işgal altında olduğu senaryolar az işlendiği için ilgi çekici olmayı başarıyor. İkiz bebek bekleyen B.J. de biraz daha olgunlaşmış karakteriyle, çocukları için ülkesini kurtarmaya çalışan bir baba adayı artık.

Sene 1961 ve Nazilerin teknolojik atılımı inanılmaz boyutlara ulaşmış. Dieselpunk'ın en çarpıcı hallerini göreceğimiz oyunda hem Nazilerin hem de Blazkowicz'in yepyeni oyuncakları olacak. Özellikle Blazkowicz'in bir zırhı var ki Nanosuit ile Pyramid Head karışımı görüntüsüyle beni meraktan çatlatmayı başardı.

Machine Games'in en iyi yaptığı iş alternatif tarih atmosferini yansıtmak. *The New Order*'daki Almanca House of the Rising Sun yorumu hâlâ kulaklarımda... Bu sefer Nazi işgalindeki Amerika'yı görecek olmamız ise olayı çok daha dramatik kılıyor. Dev robotlar, çevik düşmanlar, aksiyon, gizlilik ve muhtemelen hafızalara kazınacak alternatif tarih sahneleri bu sonbaharda aklımızı alacak! ■ **EGE**

# Bethesda ıvır zıvırları

## CREATION CLUB

Bethesda'nın duyurduğu Creation Club, paralı mod satış yöntemi olmaktan ziyade oyunlar için üretilen genel geçer içeriklerin prodüksiyon kalitesini artırmaya yönelik bir platform. Yaz dahilinde *Skyrim - Special Edition* ve *Fallout 4,* Bethesda geliştiricileriyle ciddi mod yapımcıları arasında bir köprü görevi görecek. Creation Club için içerik üretmek istemeniz durumunda resmi siteden partnerlik başvurusunda bulunmanız gerekecek ve başvurunuzun onaylanması durumunda ürettiğiniz içerikten hemen para kazanmaya başlayacaksınız. İçerikler, ana oyunlar ve eklentileriyle yüzde yüz uyumlu olup başarım almanızı engellemeyecek ve ayrıca lokalizasyon sürecinden geçecek. Halihazırda üretilmiş içeriklerin Creation Club şemsiyesi altında paralı hale getirilmesineyse kesinlikle izin verilmiyor.

İçeriklerin edinimiyse Steam, PSN ve Xbox Live üzerinden satılan krediler vasıtasıyla yapılacak. Kredilerinizi her oyun için ayrı almayacak, tek bir havuzdan istediğiniz yapım için kullanabileceksiniz.

### Fallout 4 VR

*Fallout 4*'ün bütünüyle VR oyunu haline getirildiğini yaklaşık bir yıldır biliyorduk ama bir süredir projeden ses çıkmıyordu. Lakin Bethesda oyunu E3 konferansında tekrardan göstermeyi ihmal etmedi. Hâlâ bilmeyenler veya projenin hırsını kaybetmiş olabileceğini düşünenler için tekrar söyleyelim; *Fallout 4 VR*, ana oyunun *tamamını* sanal gerçekliğe aktarıyor. Ekim ayında HTC Vive (ve belki fazlası) için çıkacak oyun.

### DOOM VFR

*Fallout*'un aksine ana oyunun tamamını sanal gerçekliğe aktarmayacak olan *DOOM VFR*, 4-5 saatlik oyun tecrübesi sunan ve ana oyundan farklı bulmacalar ile keşif bölümleri içeren bir sanal gerçeklik "tecrübesi" olacak. *Fallout* gibi *DOOM* da henüz sadece HTC Vive için duyuruldu.

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Arkane Studios ○ **DAĞITIM:** Bethesda ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Eylül 2017

## DISHONORED DEATH OF THE OUTSIDER

Daud'un nerelerde olduğunu merak edenler, toplanın! *Dishonored 2*'nin hikâyesinden devam edecek ve ana oyuna ihtiyaç duymadan oynanabilecek bu büyük ölçekli eklenti paketinde Billie Lurk ile oynayacak, Outsider denen tanrısal varlığı ortadan kaldırmaya çalışacağız.

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** id Software ○ **DAĞITIM:** Bethesda ○ **PLATFORM:** Win ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

## QUAKE CHAMPIONS

Bethesda'nın her alana kenarından köşesinden girmek istediğini daha önce de belirtmiştim. eSpor konularında ne kadar ciddi olduklarını da E3'teki kanser sebebi videolarıyla bir kere daha vurguladılar. 26 Ağustos'ta, QuakeCon'da, totalde 1 milyon dolar ödülün dağıtılacağı bir *Quake* turnuvası düzenlenecek. Bunun yanında *Wolfenstein*'ın ana karakteri BJ Blazkowicz de oynanabilir karakterler arasına eklenmiş vaziyette. ■ **ONUR**







# ELECTRONIC ARTS

EA'in "E3'e katılmak istemiyorum ama E3 için Los Angeles'ta toplanan kitleyi değerlendirmezsem de içimde kalır" temalı ve üç güne yayılan EA Play etkinliği kendi başına bir maceraydı. Kapılar açılınca FIFA'dan girdik, A Way Out'tan çıktık.



2017
17 KASIM

**TÜR:** FPS / TPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

## STAR WARS BATTLEFRONT 2

### Uzak galaksilerden sesimizin duyulması ne güzel!

Star Wars: *Battlefront* duyurulduğunda "hype" tufanına kapılmış oyunculardan biri de bendim. Ancak oyunun içeriği duyuruldukça o heyecan yerini adım adım hayal kırıklığına bıraktı. Uzay savaşları yok, DLC'ler bir oyun parası ediyor, içerik neredeyse sıfır ve oyunda senaryo modu yok... Eh böyle bir oyuna 60 dolar bayılacak değildim haliyle. Neyse ki EA ve DICE, oyuncuların tüm şikayetlerini dinlemiş ve oyunun kanayan yaralarına parmak basmış. En azından şu ana kadar gördüğümüz her şey bunu gösteriyor.

*Battlefront II*, asıl atalarının izinden giden bir oyun olacak gibi. Öncelikle oyunun hikâyesi "canon" evrene dahil olacak ve Star Wars tarihinde bir ilki yaşayacağız. Hikâyeyi İmparatorluk tarafından göreceğiz bu sefer. Bunun yanında, *Battlefront II* ilk oyuna oranla her anlamda daha detaylı ve derin bir yapım olmuş. Nokta atışı geliştirmeler yapılırken de Star Wars ruhu muhteşem bir şekilde korunmuş. DICE derslerine çok iyi çalışmış.

Etkinlikte sadece Naboo'da geçen Assault on Theed bölümünü oynama fırsatı buldum ama yetti diyebilirim. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi *Battlefront II*'de de bizi görsel bir şölen ve muhteşem bir atmosfer bekliyor. Haritalar daha geniş ama karmaşık değiller. Savaşlar biraz kaotik olmuş ancak hangi savaş böyle değil ki? Zaten tecrübe kazandıkça bu kaos yerini stratejik oynanışa bırakacaktır. Hele ki bir arkadaş grubuyla oynuyorsanız ve Star Wars serisinin hayranıysanız *Battlefront II* bütçenize uygun bir hale geldiği an şans vermeniz gereken bir oyun olarak çıkacak derim. Oyunda dört farklı sınıf sistemi mevcut ve tahmin edebileceğiniz gibi ilk oyuna nazaran daha fazla silah ve araç-gereç seçeneğimiz var. Sınıflar ilk aşamada güzel ve dengeli olmuş gibiler. *Battlefield* serisinden alışık olduğumuz takım arkadaşının üzerinde doğma sistemi bu oyunda da mevcut. Kahramanları oynamak içinse "Savaş Puanı" kasmamız gerekiyor. Bunu da haritadaki görevleri yaparak, komutanımızı dinleyerek, düşman öldürerek toplayabiliyoruz. Bununla birlikte belki de en güzel detay, dâhil olduğumuz bölükle aramızdaki mesafeyi korumak ve bu sayede bonus "Savaş Puanı" kazanmak. Böylece oyun bizi darlamadan takım oyununa itiyor. Herhangi bir grup insanla aynı bölüğe düştüğünüzde bile emirleri dinlemek ve yoldaşlarınızla sırt sırta savaşmak puan kasmanızı hızlandırıyor, haliyle rakip takımın da önüne geçmenizi sağlıyor.

Dört sınıf asker var demiştim. Bunlardan ilki "Assault Trooper" ve kendisi her çeşit savaş ortamına hazır bir karakter. Elinden her şey geliyor fakat hiçbir şeyin en iyisi değil."Specialist" oyundaki keskin nişancı sınıfı. "The Heavy" adından da anlaşılabileceği üzere ağır hareket eden, ateş gücü yüksek bir sınıf. Aynı zamanda destek rolünde de oldukça etkili. Oyundaki asıl destek sınıfı ise "Officer". Bu sınıf oyuna bir tabancayla başlıyor ve düşmanları elimine etmede pek iyi bir seçenek sayılmaz. Takım arkadaşlarına güçlendirme dağıtabiliyor ve çevik bir asker, tam bir lider aslında. Tabii ki tecrübe ve oyun içi puan kastıkça yeni silahlar ve donanıma ulaşıp sınıflarımızı güçlendirebiliyoruz, tarzımıza uydurabiliyoruz.

Kahramanlar da savaşın gidişatını doğrudan etkileyebiliyorlar. Özellikle iyi bir Darth Maul oyuncusu bir maçı komple domine edebiliyor. Yüksek hasarlı, çevik bir dövüşçü ve aynı zamanda rakip kahramanları kesip biçmede oldukça iddialı. Rey ve Darth Maul nasıl karşı karşıya geliyor, klonların Naboo'da işi ne gibi sorular da kafanıza takılmasın derim. Çok oyunculu modda üç dönemin kahramanları ve birlikleri de karşı karşıya gelebiliyor. Senaryo modunda böyle bir durum söz konusu değil, merak etmeyin.

Araçlar da hiçbir takımı vezir etmiyor. İlk *Battlefront*'ta İmparatorluk araçları genelde oyun içi dengeleri bir anda tepetaklak edebiliyordu ancak Naboo'daki savaşta her şey olması gerektiği gibiydi. Tabii daha asilerin tarafını oynayamadık. Diğer haritalarda da durumu görmek gerekli. *Battlefront II*'nin hype trenine bindik bakalım. Bu sefer yüzümüzü kara çıkarma DICE! ■ **YASİN**




**TÜR:** Yarış **YAPIM:** Ghost Games **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

# NEED FOR SPEED PAYBACK

## Yeni NFS, Hızlı ve Öfkeli'nin yolunda

EA Play'e sayılı günler kala duyurulan, daha doğrusu adı açıklanan *Need For Speed: Payback*'in fragmanı bende pek heyecan yaratmamıştı. Tabii bunda benim araba yarışlarına pek ilgimin olmaması da bir etken olabilir ancak *NFS* tutkunu arkadaşlarımla yaptığım konuşmalarda da farklı bir durum gözlemlemedim.

EA Play 2017'de oyunu oynama fırsatı buldum. Bazılarınız zaten oynanış videomuzu izlemiş ve kaza yapılabilecek her bir şeye itinayla nasıl çarptığımı görmüştür zaten. Orada asıl amacım size kaza mekaniklerini göstermekti aslında! Şaka bir yana, oyunun geliştiricileriyle kısa sohbetler ettim ve hepsi de derslerine iyi çalışmışlar: Papağan gibi aynı şeyleri söyleyip durdular. Oyunun araç modifikasyonu çok detaylı, muazzam geniş ve klasik bir arabayı alıp sıfırdan "süper arabaya" dönüştürebiliyoruz, açık dünya da çok zengin... dediler. Onların yalancısıyım.

Oynadığım sürümde modifiye edebildiğim sadece birkaç araba vardı ve onları da görevde kullanamıyorduk, sadece araç modifikasyonunu göstermek için oradalardı. İddia edildiği gibi detaylı modifikasyon seçenekleri vardı ancak bu sürümde yapabildiklerimiz ziyadesiyle kısıtlıydı. Geliştirici arkadaşlar daha fazla seçeneğin oyunda ilerleme kaydettikçe açıldığını ve bu sebeple bu sürümde yer almadığını söylediler. Çünkü her ne kadar detaylı bir modifiye ekranıyla karşılaştıysam da benim önümde *GTA V*'in modifiye seçenekleri ile ucu ucuna yarışabilen bir ekran vardı. Demoda gördüğümüzün sadece yarısı olduğunu söylediler ve ben de buna inanmak istiyorum. Bu kadarı bile tatmin edici aslında ama çok daha fazla kaplama seçeneği görmek isterdim.

Gelelim oyunun görev kısmına. EA Games'te yeni moda her oyuna bir hikâye modu koymak. *NBA*'den *FIFA*'ya kadar tanıttıkları her oyuna mutlaka yerli yersiz sıkıştırıyorlar hikâye modunu ve *Payback* de bundan nasibini almış. Hatta bu hikâye modu oyuna biraz (!) Fast and Furious tadı katmış. Bize verilen görevde bir tırı takip edip içindeki aracı çalmamız isteniyor. Tırı koruyan siyah boyalı ve sağlam kasalı duran düşman arabalar var ancak bu arabalar camdan yapılmış desek yeridir. En ufak temasta patlamaya meyilliler. Daha da kötüsü ben görevi kötü bir şekilde oynamama rağmen düşman araçlar çevredeki engellere çarpıp kendilerini patlatmayı başardılar. Yollarına hiçbir şekilde taş koymadığım halde, kendi kendilerine sağa sola çarpıp patlamaları oyunun yapay zekâsının pek de iyi olmadığını düşünmeme neden oldu. Buna ek olarak yakalamam gereken tır da bir hayli hızlıydı, hayatımda hiç tır kullanmadım ve hiç tıra binmedim, ancak bu kadar hızlı bir tırı ilk defa gördüğümü de belirteyim. En nihayetinde tırdan arabayı çalmayı başarıp kaçtık ve bölüm sona erdi ama oyunu kötü oynamam, bazı noksanlarını da ortaya çıkardı. Şahsen kötü oynadığım için cezalandırılmayı ve göreve tekrardan başlamayı tercih ederdim. *NFS: Payback* beni oyunda ustalaşmaya itmek yerine kolaya alıştırmayı tercih etti.

Tabii bu kadar negatif konuştuğuma bakmayın. Araba sürüş kısmı başarılı ve hatta efsanevi *Underground* oyunlarının tadını da biraz aldım. Üstelik deneme bölümünün akıcı bir şekilde oynanması için bu noksanlar bilerek bile koyulmuş olabilir, muhtemelen oyunun gerçek hali bu kadar kolay olmayacaktır. Yukarıda bahsettiğim eksiler kolayca düzeltilebilir ve geliştirilebilir şeyler en nihayetinde. Asıl kaygılanmamız gereken şey arabaların verdiği sürüş keyfi olmalı ve oyun bu noktada oldukça başarılı, tatmin edici olmuş.

Üç ana karakterimizle duygusal bir bağ kurabilir ve hikâyelerine ortak olabilirsek keyifli bir *Need for Speed* macerasının bizi beklediğini söyleyebilirim. Tabii çok oyunculu modunun da zengin bir içerik sunması gerekli ki oyun uzun soluklu olsun. Seninle işimiz daha bitmedi *Payback*, gelecek sefer karşılaştığımızda çok daha hazırlıklı olacağım! **YASİN**



Offroad olayına çok fazla girileceğini sanmıyorum Payback'te ama modifikasyonunu yapmamıza engel değil bu tabii.

# A WAY OUT

## EA bizi hiç beklemediğimiz yerden vurdu

**TÜR:** Aksiyon / Macera **YAPIM:** Hazelight Studios **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

İsveç'in ünlü yönetmenlerinden **Josef Fares**'in ikinci oyunu olan *A Way Out*, daha önce hiç deneme fırsatını bulmadığımız bir co-op tecrübesini bizlerle buluşturmak için yola çıkmış. Sinemacı kimliğini oyun dünyasına başarıyla yansıtan Fares'in ilk oyununu illa ki aramızda hatırlayanlar olacaktır. Kendisi *Brothers: A Tale of Two Sons*'ın da yönetmeni ve yapımcısı. Zaten ilk oyunuyla bile kendisinde farklı bir ışık olduğunu görmüştük ve EA'in kanatları altında gene alışılagelmedik bir yapıma imza atacak gibi duruyor.

İlk defa EA Play 2017'de adını duyduğumuz A Way Out konferansın da en öne çıkan yapımlarından biri olmayı başardı ve hatta yer yer sönük geçen EA Konferansı'nı büyük oranda toparladı bile diyebilirim. Oyunda Leo ve Vincent isimli iki suçluyu canlandırıyoruz. Amacımız hapishaneden kaçmak ve ardından da tabii ki yakalanmamak. Çünkü neden o cehennem çukuruna geri dönmek isteyelim ki?

Oyunun hikâye anlatımını özgün kılan en büyük detaysa ekran paylaşımı yapıyor oluşumuz, 'split-screen co-op' bu oyunun ayrılmaz bir parçası olarak düşünülmüş. Bölünmüş ekranımız hikâye anlatımına ve oynanışa doğrudan etki ediyor. Karakterlerimizin belirli rolleri de yok ve bölümleri pek çok farklı yöntemle geçebiliyoruz. Oyundaki karakterlerin de neredeyse tamamıyla etkileşime girip muhabbet edebiliyoruz. Bir güzel detay da şu: Ağzımızdan çıkan lafların ağırlığı var ve hikâyenin gidişatını derinden etkileyebiliyorlar. Kaçış esnasında mahkumlardan biriyle bozuk atmışsak bizi ispiyonlayabiliyor veya aramızı sıkı fıkı tuttuysak bizi görmezden geliyor. Bu tip yan karakterlerle kurduğumuz bağların sadece birkaç tane değil pek çok alternatif eylemi bulunuyor. *A Way Out*'u Fares'le birlikte sadece beş dakikacık oynama şansı buldum ancak gösterdiği kısımlar bile beni bu projenin kesinlikle doğru yolda olduğuna ikna etmeyi başardı. ■ **YASİN**



Son yıllarda gördüğüm en özgün oynanış ve hikâye anlatımlarından birine sahip A Way Out.




**TÜR:** Spor **YAPIM:** EA Sports **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** PS4, X-One

# NBA LIVE 18

## NBA finaline yükselebilecek mi?

Sporda uzun süre zirvede ve rakipsiz kalmanın getirdiği olumsuzluklara, farklı branş ve dönemlerde seyirci olarak şahit oldum. E3 sonrası basketbolu seven birçok oyuncuyla aynı şekilde düşünüyorum: "Hadi artık NBA Live, bu yıl güzel bir şeyler ortaya çıkar da *NBA 2K* serisi daha fazla alternatifsiz kalmasın sanal basketbol sahasında."

Kısa tanıtım filmleri ve EA Sports'tan M. Mahar ve R. Santos ile yapılan röportajlardan gelen asist yardımıyla nasıl bir oyun bizleri bekliyor, bakalım: Önemli bir gelişme, EA'in son dönem oyunlarında sıkça kullanılıp beğeni kazanan Frostbite motorunun kullanılacak olması. *NBA Live 16* sürümünde eleştirilen oyun mekanikleri ve animasyonlardaki yetersizlik üzerine dersini çalışmış EA Sports ekibi. Rahat oynanış, akıcı görünen ve çeşitli tür - sayıda animasyonlar dışında, bu yıl "The One" adı verilen kariyer modunda da iddialı geliyor *NBA Live 18*. Bildiğimiz NBA ligi ve sokak basketbolu diye iki kulvarda, oyun kurucu - forvet - uzun şeklinde üç farklı mevkiden birinde, tek başımıza, co-op ya da rakip oyunculara karşı oynayabileceğiz yaratacağımız basketbolcuyla. Maç sonuçlarına ve gelişen olaylara göre değişen canlı etkinliklerde bir aksiyon/RYO mantığıyla görevlere girişebileceğiz. Parkede ve sokakta söz konusu vaatler dikkat çekici basketbolsever oyuncu kitlesi için.

Fazla hayal kurmadan bekliyorum, önce ağustosta çıkacak demo sürümünü deneyeceğiz zaten mutlaka. ■ **NOYAN**

TÜR: Aksiyon / RYO · YAPIM: BioWare · DAĞITIM: Electronic Arts
PLATFORM: Win, PS4, X-One

# ANTHEM

## BioWare'in marka değerini toparlayacak mı?

Eskiden "BioWare" dendi mi hepimizin içinde heyecanlı bir kıpırdanma olurdu, farkına bile varmadan esas duruşa geçerdik, hatırladınız mı? Şimdiyse genellikle "yüzüm yorgun" deyip internet şakalarına malzeme ediyoruz eskinin koca BioWare'ini *(kendi adına konuş, ben hâlâ resmiyle uyuyorum - Ö)*. Ne mutlu ki önce EA konferansı sırasında duyurusu yapılan, Microsoft konferansı sırasında da oynanış videosuyla ekranlarımıza düşen Anthem bu algıyı değiştirebilecek potansiyele sahip gözüküyor.

BioWare'in yeni göz bebeğinin bende bıraktığı ilk izlenim beklediğimden oldukça farklı oldu. Öncelikle bütün internet şakalarını, Andromeda GIF'lerini falan kenara kaldıralım arkadaşlar; çünkü oynanış videosunun ilk anlarından da görülebildiği üzere BioWare isteyince gayet güzel animasyon yapabiliyormuş. Hatta aslına bakarsanız genel olarak *Anthem*'dan "*Mass Effect: Andromeda*'nın aslında olması gereken oyun" hissiyatını aldım ben. İki oyun da bilim kurgu temelli ve ikisinde de keşif yapmak ve dövüş elementleri ön plana çıkarken arka planda bunu destekleyen rol yapma öğeleri mevcut zira. Ha, tabii Andromeda'da gezegen gezegen gezerken, *Anthem*'da (en azından şu ana kadar anladığımız kadarıyla) tek bir gezegende, koca duvarların ardında hayatta kalmaya çalışan bir medeniyetin parçasıyız. O koca duvarların diğer yanındaysa keşfedilmeyi bekleyen yağmalar, bolca macera, gizemli hikâyeler ve vahşi doğa koşullarıyla örülü bir dünya bizi bekliyor.

*Anthem*'ın vahşi dünyasına adım atmadan önce hazırlık yapmak gerekiyor tabii. Oynanış videosunda dikkatimi çektiği üzere zırhsızken kendi gözümüzden oynarken, Javelin adı verilen exo-iskelet zırhlarını giydiğimizde kamera üçüncü şahıs perspektifine kilitleniyor. Oldukça havalı gözüken bu zırhların güzel yanıysa onu nasıl donatacağınıza bağlı olarak farklı tipte oynayış şekillerini açacak olması. Oynanış videosunda verilen örnekler üzerinden gidecek olursak Ranger sınıfı zırhlar her alanda dengeli bir yapıya sahipken, Colossus sınıfı zırhlar dayanıklılıkları ve iri yarı olmalarıyla öne çıkacak. Oyunun aslen 4 kişi birlikte oynamaya yönelik hazırlandığı da düşünülürse kuracağınız takımın birbirini kollaması ve birbirlerinin eksiklerini kapatacak donanımlara sahip olması önemli bir yer tutacak gibi.

Biliyorum, şu ana kadar duyduklarınız 4 kişilik bir *Destiny* tabanına oturtulmuş Iron Man + *Mass Effect* + Attack on Titan gibi duruyor. Bu tespit ne kadar doğru, ne kadar yanlış onu biraz da zaman gösterecek. Ancak genel konsept itibariyle hoş durduğu da bir gerçek *Anthem*'ın. Güzel mekanikler ve eğlenceli bir keşif sistemini arkadaşlarınızla paylaştığınız bir tecrübeye çevirdiğinizde yanlış gidebilecek çok fazla bir şey kalmıyor geriye. Belki kendi kendini tekrar etme ya da hikâyesel anlamda bir boşluğa düşebilir oyun diye endişeler olabilir. Kendi kendini tekrar etme konusunda bir şey diyemem ancak *Knights of the Old Republic* ve ilk iki *Mass Effect*'in hikâyelerini kaleme almış Drew Karpyshyn'in *Anthem* için eve döndüğünü düşünürsek hikâye açısından sorun yaşayacağımızı pek sanmıyorum doğrusu.

İlk gördüklerimiz ve duyduklarımız hoş; ancak bunun dışında *Anthem* hâlâ kapalı bir kutu ve ne yalan söyleyeyim, *Mass Effect: Andromeda*'nın yarattığı hayal kırıklığı da henüz tazeyken kendisine biraz ihtiyatlı yaklaşıyorum. Tavsiyem çok gaza gelmemeniz ama bir yandan da gözünüzü *Anthem*'ın üzerinde tutmanız. Zira görünüşe bakılırsa *Anthem*'ın yaratacağı etki BioWare'in ya kefareti olacak ya da kefeni. ■ **CAN**

**2018 SON ÇEYREK**

Konsept, görsellik, oynanış... Her açıdan umut vadediyor Anthem ama henüz net konuşmak için erken.





○ **TÜR:** Spor
○ **YAPIM:** EA Sports
○ **DAĞITIM:** EA
○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One, PS3, 360

# FIFA 18

## Gerçek taraftar, gerçek futbol

-YASİN İLGÜN




lectronic Arts'ın E3'ün hemen öncesinde düzenlediği EA Play etkinliğinde bol bol *FIFA 18* oynama şansı buldum. FIFA'ya her yıl ömrünü gömen biri olarak etkinliğe büyük umutlarla gittim ancak sadece dostluk maçları açıktı, FUT modunu veya kariyeri deneme şansı bulamadım ne yazık ki. Ben de bu fırsatı sonuna kadar değerlendirmek adına 20 tane maç yaptım ve Alex Hunter'lı The Journey modunun ikinci sezonunu oynadım.

Oyunun demosunda Real Madrid, Atletico Madrid, Manchester United, Manchester City, Chelsea, Juventus, Bayern Münih, PSG, LA Galaxy ve Toronto FC vardı. 94 puanlık ortalamasıyla Cristiano Ronaldo oyunun en iyi futbolcusu ve Real Madrid de en güçlü takımı olarak dikkat çekiyor. Eh hem La Liga'yı kazandılar hem de Şampiyonlar Ligi'ni üst üste kazanan ilk takım oldular. Aksini düşünemezdik herhalde.

Bu noktada hemen bizi en çok ilgilendiren iki konudan bahsedeyim. Oyunda Süper Lig olacak mı hala belirsiz, ancak Türkçe dil desteği olacağı kesin. Bununla birlikte Süper Lig olsa bile Türkiye Kupası ve PTT 1. Lig'in *FIFA 18*'de yer alma ihtimali yok.

## SERİ ANİMASYONDA ÇAĞ ATLIYOR

Tecrübeli *FIFA* oyuncuları bilir, dostluk maçları orta hızda oynanırken FUT maçları yüksek hızda ve bu hıza uyan bir tempoda oynanıyor. Haliyle FUT modu ve *FIFA* serisinin en büyük sıkıntılarından biri olan "momentum" hakkında konuşmak için henüz çok erken. Ancak dostluk maçlarında momentumun esamesinin okunmadığını söyleyebilirim, içinizi rahatlatır mı bilmem.

*FIFA 18*'de oyunun rengini değiştiren ve oynanışa seviye atlatan en büyük yenilik "Real Player Motion" denilen yeni animasyon sistemi. Eski *FIFA*'larda animasyonlar oyuncuların adımlarıyla yenileniyordu. Real Player Motion teknolojisiyle birlikte artık her karede tüm vücut animasyonları yenileniyor ve bu sayede *FIFA 18* bize çok daha gerçekçi oyuncu hareketleri sunuyor.

"RPM" sayesinde artık futbolcuların koşuş stillerine bakarak bile kontrol ettiğimiz oyuncunun kim olduğunu söyleyebiliyoruz. Cristiano Ronaldo'nun kendine has top sürüşü ve deparları, Raheem Sterling'in keskin ve rakibi oyundan düşüren özgün dönüşleri, Griezmann'ı diğer forvetlerden farklı kılan top tekniği, Bruma'nın dikine koşarken vücudunun aldığı hal... Bunların hepsi artık karakteristik özellikler olarak karşımıza çıkıyorlar. İlk etapta bize anlatıldığı kadarıyla altı farklı depar tipi oyuna eklendi. Bu depar şekilleri de oyuncuların fiziksel özelliklerine göre farklı şekilde karşımıza çıkıyor.

Yeni animasyon sistemi özellikle hücumculara yaramış diyebilirim. Rakibi geçmek, oyundan düşürmek ve çalım atmak için bir sürü yeni yöntem oyuna eklenmiş. Üstelik yetenekler ve özel hareketler de daha anlamlı ve gerçekçi olmuşlar. *FIFA* uzmanlarının yeni oyunda kendini geliştirmesi gereken pek çok yeni hareket ve koşu stili var artık. Oyuncularımızı da eskisinden de iyi tanımamız gerekecek.

Bir yenilik de top sürmeye geldi. Eski *FIFA*'larda topu ya ayağımızda tutarak driplinge kalkıyorduk ya da sadece ayağımızdan açabiliyorduk. Yapabileceklerimiz sınırlıydı. Yeni top sürme sisteminde topa çok daha hâkimiz ve ayaktan açmanın seviyesini de biz belirliyoruz. Topu ayağımızdan ne kadar açacağımız, kaç kere dokunacağımız konusunda çok daha özgürüz. Oyunun ilk çıktığı dönemde savunma yapmak biraz zor olacak gibi gözüküyor bu sebeple. Dışarıdan bakınca çok bir değişiklik yok gibi gözükse de oynadığınızda tüm bu farklılıkları net bir şekilde hissediyorsunuz.

*FIFA 17*'yi sık oynayanlarımızın aşina olduğu bir sıkıntı kanatlardan açtığımız ortaların ceza sahasına ulaşmasının biraz fazla zaman almasıydı. Bu da rakipte iyi bir stoper varsa hücumcuların işini oldukça zora sokuyordu. Artık ortalar çok daha etkili ve bu da kanat oyununu seven *FIFA*'cılar için yeni imkanlar sunuyor. Yıllardır kanatta herkesin tercihi hızlı oyuncular oluyordu. Orta açma sistemi geliştirildiği için *FIFA 18*'in metasında iyi orta açan kanatlar ve bekler de takım kurarken önem taşıyacak. Bu yönde yetenekli futbolcuları hamle oyuncusu olarak kullanabileceğiz. Takım kurarken artık sadece hıza bakmayacak olmak güzel bir his, oyuna taktiksel bir derinlik katıyor. Dani Alves'le rakip ceza sahasını bombardımana tuttum ve Juventus'la oynadığım beş maçta da bu oyuncuyla en az bir asist yapmayı başardım. Bu noktada Türk oyunculardan Caner Erkin'in de ilgi göreceğini düşünüyorum.

Bu değişiklikler iyi güzel, ancak yanlarında bir iki sıkıntı da getiriyorlar. *FIFA 16* ve *FIFA 17*'de golsüz beraberlikle sonuçlanan maçlar oynadım. Ancak *FIFA 18*'de oynadığım 20 maçın hepsinde bol bol gol atıldı. Diğer oyuncuların maçları da çok farklı değildi. Bu biraz düşündürücü, zira tüm yenilikler hücum oyuncularının lehine olmuş gibi.

Yapay zekâ da tabii geliştirilmiş. Hem hücumda hem de savunmada bu gelişim kendini belli ediyor. Taktik zekâsı yüksek, oyun okuması iyi olan futbolcular hareketleriyle ben buradayım diyorlar. Mesela Griezzman boşlukları çok iyi görüyor, Ronaldo yapay zekânın kontrolündeyken sürekli olarak tehli-

**GEÇTİĞİMİZ YIL GEÇİLEN FROSTBITE'IN GÜCÜ FIFA 18'DE YİNE KENDİNİ GÖSTERMİŞ.**

"Efsane Futbolcular" yerini "İkonlar'a" bırakmış bu oyunda.









Atmosfer bu kez gerçekten yaşıyor, taraftarlar gerçekten oyunu hissediyor ve hissettiriyor.

keli bölgelere bindiriyor. Keza Bonucci gibi savunmacılar da her an doğru pozisyonda kalmak için büyük çaba gösteriyorlar. Tüm savunma hattı da seçtiğimiz oyuncuya göre pozisyon alıyor. Bu kulağa büyük bir artı gibi gelse de seçili oyuncunun savunmanın merkezi olarak kabul edilmesi savunmada hataları da yanında getiriyor. Savunma bir takım işi olduğu için mantıklı ve gerçekçi olmuş bu ama aynı zamanda gol atmanın nispeten kolay olduğunu düşünürsek biraz da acımasız bir sistemden bahsediyoruz.

Savunma tarafına yapılan en büyük yenilikse kayarak müdahaleyle ayakta müdahalenin arasında olan yeni bir hamlenin eklenmesi olmuş. Anlatması biraz güç, ancak zamanlamayı doğru tutturduğunuzda harika kontra ataklara çıkabiliyorsunuz. Tabii demoda kontra atak sistemini benimsemiş tek takım Real Madrid olduğu için bunu pek deneme şansım olmadı. Yeni hamleyle top çaldığımda seri paslarla hücuma çıksam bile takım arkadaşlarım hızıma ayak uyduramadı.

Oyunun kalecileri de yeni animasyonlara kavuşmuş ancak tıpkı *FIFA 17*'de olduğu gibi sık sık çaresiz kalabiliyorlar. *FIFA 16*'nın kalecilerini özlüyorum Oyungezerler. Gerçek dışı ve minimal hatalar yapan kalecilerdi bu arkadaşlar, hatta kontrpiyede kalmak sözlüklerinde yer almayan bir tanımdı. Gerçek dışıydı bu ama oyunu zorlaştırıyordu bence. Karşı karşıya gol kaçırma ihtimalimiz vardı en azından. FIFA 18'de kaleciler gerçeğe çok daha yakın ancak bir oyun oynuyoruz neticede. Eğlence faktörü yeri geldiğinde gerçekçiliğin önüne geçmeli. Daha kalecilerin maçın kahramanı olduğu hiçbir maça denk gelmedim ne yazık ki.

FIFA 18'in taktik ekranı da biraz daha detaylı olmuş. Tiki taka, kontra atak, yüksek pres, kontrollü oyun gibi farklı seçenekler mevcut. Aslında





bu seçenekler eski FIFA'larda da mevcuttu ancak özel taktik ekranında deneme yanılma yoluyla bulabiliyorduk aradığımız sistemi. Tabii takımınızı kontra atak merkezli bir sistemde oynatmanız için buna uygun oyunculara sahip olmanız lazım. Borussia Dortmund'u seven arkadaşlar birkaç minik taktiksel yenilik görecekler örneğin.

## FUTBOL TARAFTARLA GÜZEL

Gelelim oyunun atmosferine. Daha önce hiçbir *FIFA*'da tecrübe etme şansı bulamadığımız derecede derin ve etkileyici bir stadyum ortamı var. Stadyumların pozisyonları gerçek hayattaki halleriyle birebir aynı. Yani güneşin doğuşu, batışı, stat ışıklarına kadar her şey birebir aynı yapılmış. Daha da önemlisi oyundaki tüm stadyumlar en ufak detayına kadar oyuna aktarılmış. İkonik tribünler, heykeller, kale arkaları, aklınıza gelebilecek her şey orijinaliyle aynı. Santiago Bernabeu'da maça çıkıyorsanız, gerçekten de bunu hissediyorsunuz. Gönül isterdi ki Ali Sami Yen Spor Kompleksi, Şükrü Saraçoğlu Stadyumu ve Vodafone Park gibi statlarımız da oyunda yer alsın...

*FIFA 18*, Frostbite oyun motorunun imkanlarını sonuna kadar kullanıyor. Çimlerden kaplamalara ve ışıklandırmalara kadar her şey harika bir atmosfer oluşturuyor. Çimin kokusu burnunuza geliyor. Taraftarlar için de onlarca yeni animasyon yapılmış ve tribünlerdeki insanlar aynı animasyonları tekrarlamıyorlar. Tribün kültürü futbolun önemli bir parçasıdır ve EA Sports sayısız denemenin ardından sonunda bu tadı yakalamayı başarmış. Tabii ki daha geliştirilecek şeyler var ancak evinizde gol attıktan sonra taraftarlara koşup onlara sarılabilmek harika bir his. Üstelik attığınız golün dakikası, güzelliği ve önemine göre tribünler farklı bir şekilde coşku gösteriyor. Arka sıralardaki taraftarlar ön sıralara hücum edebiliyorlar. Gol sevincini taraftarlarla paylaşmak oyuna başka bir hava katmış.

Tribünlerdeki pankartlar ve bayraklar da yine gerçeklerinden esinlenmiş. TV'de maç izlerken gördüğünüz devasa pankartları, flamaları oyunda da görüyorsunuz. Bu tip ince detaylar benim için büyük anlam taşıyor. Oyuna derinlik katıyor ve o dünyaya girmemi, gerçek hayattan kopmamı kolaylaştırıyor.

# FIFA 18




Oyunun atmosferine yapılan düzenlemeler sadece görsellikle sınırlı kalmamış. Tezahüratların sayısı da artırılmış, ses düzenlemesi elden geçirilmiş. Mesela iç sahada maç yaparken skor olarak gerideyseniz ve oyunun son dakikalarındaysanız, üstüne rakibiniz de top çeviriyorsa tribünleriniz rakibi etkisi altına almak için yuhlamaya başlıyor.

## YOLCULUK SÜRÜYOR

İlk defa *FIFA 17*'yle tanıştığımız Alex Hunter'ın hikâyesi de *FIFA 18*'de kaldığı yerden devam ediyor. Hunter, demo sürümünde Chelsea'de oynuyordu ancak *FIFA 17* sahipleri kayıt dosyalarını *18*'e aktararak kaldıkları yerden devam edebilecekler.

Hayatı oldukça iyi giden genç yıldızımızı övüp övüp bitiremiyorlar. Cristiano Ronaldo'dan tutun da Pep Guardiola'ya kadar herkesin dilinde. The Journey'nin ikinci sezonunda dünyaya açılabiliyoruz. Premier Lig, FA Cup ve Championship ile sınırlı değiliz artık. Avrupa'nın büyük liglerinin yanı sıra Brezilya da gidebileceğimiz ülkeler arasında yer alıyor.

*FIFA 18*: The Journey'e yaz transfer döneminde başlıyoruz. Evimizde dedemiz, annemiz ve kız arkadaşımızla otururken menajerimiz büyük bir sevinçle içeri dalıyor, harika haberler getirmiş. Juventus, Bayern Münih, PSG ve hatta Hunter'ın da hayallerini süsleyen Real Madrid bizi transfer etmek istiyor. Hunter, Real Madrid'in adını duyar duymaz havalara uçuyor sevinçten. Ancak dedemiz olaya dâhil oluyor ve bulunduğumuz kulüpte taraftarların bizi ne kadar çok sevdiğini, onlara çok şey borçlu olduğumuzu söylüyor. Üstelik Real Madrid gibi bir takımda forma şansı bulmamızın çok zor olduğundan bahsediyor, mevcut kulübümüzde bir yıldızken Real'de yıldızlar karması arasında silinip gidebileceğimizi söylüyor. Tabii dedemizin dedikleri bir kulaktan girip öteki kulaktan çıkıyor.

Çok geçmeden de düşük çeneli menajerimiz bu haberleri basına sızdırıyor ve taraftarlarımız bize sırt dönüyor. O büyük sevgi bir anda nefrete dönüşüyor.

Bir süre sonraysa sezonun ilk maçı gelip çatıyor. Old Trafford'da Manchester United'a karşı oynuyoruz ancak hocamız bizi kulübede oturtuyor. Takımımız 10 kişi kalıyor ve 3-0 geriye düşüyor. 55. dakikada kurtarıcı olarak oyuna dâhil oluyoruz ve tam bu noktada taraftarların yoğun tepkisine maruz kalıyoruz. Yeni sezondaki ilk diyalog seçimi de burada karşımıza çıkıyor. Ben oyuna girmeden önce her şeye rağmen bu kulübün bir futbolcusu olduğumu ve hâlâ taraftarları sevdiğimi söyledim. Tabii bu kızgın taraftarları dindirmeye yetmedi. Elimden gelenin de fazlasını yaparak iki gol attım, bir asist yaptım ve maçı 4-3 kazandık. Chelsea'nin tarihine altın harflerle kazınacak bir zafere imza attık, buna rağmen taraftarların gönlünü alamadım.

Maçın ardından evimizde dinlenirken menajerimiz bir kez daha büyük bir hışımla içeri dalıyor fakat bu sefer pek mutlu değil. Bizi hemen dışarı çıkarıyor ve arabasına atlıyoruz. Kötü haber vereceği belli. Trafikte sıkışıp kaldığımız bir anda menajerimiz sonunda ağzındaki baklayı çıkartıyor. Real Madrid bizi hiç istememiş, bu sadece asılsız bir dedikoduymuş. Son olarak kariyerimizi kurtarmaya çalıştığını söylüyor ve The Journey'nin demosu tam bu noktada sona eriyor.

## TOP KALEYE DOĞRU GİDİYOR...

*FIFA 18* açıkçası beni heyecanlandırmayı başardı. "Real Player Animation" tecrübeli oyuncular için yeni bir soluk olacak. Tabii *FIFA*'ların en çok oynanan modlarından FUT'u tecrübe etmeden kesin konuşmamak lazım. Xbox One'a özel olan "Efsaneler"in artık PC ve PS4'te de "İkonik Futbolcular" adıyla yer alacak olması da beni mutlu eden bir diğer detay oldu. Kalemi Lev Yashin'e emanet etmek için senelerdir bekliyorum yahu ben!

The Journey modu yaptığı güzel başlangıcı geliştirerek devam ettirecek gibi.








**YENİ HAREKET TEKNOLOJİSİYLE FUTBOLCULAR BİRBİRİNDEN RAHATLIKLA AYRILABİLİYOR.**





# NINTENDO

Nintendo geleneğini bozmadı ve konferans düzenlemek yerine önceden hazırladığı sunumu yayınladı. Mario Odyssey'i uzun uzun görmek tabii ki güzeldi ama en ufak bir bilgimizin olmadığı iki oyun yıktı geçirdi asıl. Biri yıllar sonra dönecek olan Metroid serisinin yenisi, ikincisi de nihayet büyük ekranda geniş geniş oynayabileceğimiz bir Pokémon ana oyunu!

**TÜR:** Platform / Macera **YAPIM:** Nintendo **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORM:** Switch

## SUPER MARIO ODYSSEY



### Şapkadan tavşan beklerken T-Rex çıktı

Nintendo belki buralara uğramıyor, belki oyunları pahalı ve indirim de pek yapmıyor. Ama adamlar oyun yapmayı çok iyi biliyorlar. Üstüne üstlük oyunların eğlence için olduğunu da kesinlikle unutmadan sanatlarını icra ediyorlar. Bunun en yeni örneği Nintendo Switch için çıkacak *Super Mario Odyssey* olacak. Neden?

Bir kere belli ki oyun saf eğlence için yapılmış. Nintendo'nun E3 sunumunda gördüğümüz son fragmanda ve akabinde gelen oynanış videolarında gerçekten derinlemesine düşünülüp başarıyla uygulanmış yeniliklere şahit olduk. En büyük yenilik bu oyunda yoldaşımız olacak olan Cappy. Hayır meyve suyu olan değil, kendisi bir şapka. Hem de bayağı maharetli bir şapka. Cappy bize oyun hakkında bilgiler veriyor, düşmanları alt etmek için kombo saldırılar yapıyor ve ulaşamadığımız noktalardaki altınları almamızı sağlıyor. Bir de "capture" denen bir yeteneği var ki görmelere seza. Cappy'yi uzağa fırlatıp oyun dünyasındaki pek çok varlığın kafalarına denk getirirseniz onları yakalayıp kontrol altına alabiliyorsunuz. Kurbağa mı olmak istiyorsunuz? Buyurun. Bize yüz yıldır kan kusturan, ateş atan kaplumbağalara kendi silahlarından biraz tattırmak mı istiyorsunuz? O da mümkün. Hayır ben T-Rex olacağım, milleti ezeceğim, yok efendim güneş gözlüklü dikilitaş olup zıp zıp giderimler filan derken muazzam bir çeşitlilik göreceğiz oyunda. Tüm bu yakaladığınız tiplerin özel yeteneklerini kullanma şansı yakalarken hepsini Mario bıyığıyla görecek olmak da oldukça sevimli bir detay.

Maceramız yine ve tabii ki Peach'ı kurtarmak üzerine şekilleniyor. Bu sefer zorla evlendirilmeye çalışılan prensesimizin yardımına yine cefakâr Mario koşacak ve ziyaret ettiği dünyalardan topladığı yarım ay şeklindeki objelerle zeplinini uçurması gerekecek Peach'a ulaşmak için. Tabii




bu saatlerce sürecek keşif, hoplayıp zıplama ve türlü çeşit gizemi keşfetme aksiyonu için mazeret sadece. Oyunda gezdiğiniz dünyalara özgü (ki gördüklerimiz içinde gerçekçi bir şehir, Meksika kasabası ve tarih öncesi bir dünya vardı) kostümleri giyebilecek, ortamdaki pek çok nesneyle etkileşime girebileceksiniz. Oyunun çok kolay da olmayacağını belirtelim, daha *Super Mario 64* ve *Sunshine* kafasında, gizleri kolay kolay bulunmayan ve zorlu boss savaşlarının olduğu bir yapım bizleri bekler. Oyun Switch'in ümüğünü sömürecek olsa da gördüğümüz dünyalarda stabil 60 fps hızında oynanıyordu ve ne görüş mesafesinden ne de dünyaların ince detaylarından feragat edilmişti. Teknik olarak da gayet iyi cilalanmış olacak yani. Gezdiğiniz dünyalarda bir yerden bir yere çeşitli ulaşım yolları ve binilebilir araçlar olmasının dışında kimi yeşil borulardan hem gizli yerlere hem de klasik 2D Mario oynayabileceğiniz mini-bölümlere ulaşabiliyoruz. Klasik topladığımız altınların dışında her dünyanın kendine has para birimi ve bunlarla alabileceğimiz eşyalar da mevcut. Ama esas olayımız her daim şapka olacak. Hatta yerel co-op modda diğer oyuncu şapkanın kontrolünü ele alacak ve aşılması zor platformları bu sayede daha kolay aşabileceksiniz.

Sözün özü eğlencenin dibine vuracağımız bu uzun mu uzun *Mario* oyunu çok da bekletmeden bu sonbaharda çıkışını yapacak ve muhtemelen yılın oyunları seçkilerinde iddialı bir yer edinecek. Switch sahipleriyse ister mobil isterse evlerinde bu şimdiden muhteşem görünen yolculuğun keyfine varacaklar. Siz şimdiden siparişleri vermeye başlayın en iyisi. **EREN E.**



2017
27 EKİM



# Nintendo'da neler oluyor?



○ **TÜR:** Taktik / RYO ○ **YAPIM:** Ubisoft Paris, Ubisoft Milan ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **PLATFORM:** Switch ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ağustos 2017

## MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Hah işte bu enteresan. Esasında Ubisoft konferansında, üstelik Shigeru Miyamato'nun da katılımıyla tanıtılan oyun Ubisoft'un çılgın tavşanlarını *Mario* evrenine taşıyan bir taktik/RYO. En yakın örnekler olarak *XCOM* ve *Disgaea* serisi geliyor aklıma. Oyunda hem bir keşif ve hikâye kısmı, hem de sıra tabanlı savaşlarımızı yaptığımız bölümler olacak. Ubisoft'un kendi Snowdrop motoruyla yaptığı oyun hem *Mario* evreninin kendine has özelliklerini hem de *Rabbids*'lerin çılgın mizahını içerecek. İşin savaş kısmındaysa özellikle hoplamalı zıplamalı kombolarla dolu olan eğlenceli oynanış dikkat çekiyor.



○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** Psyonix ○ **DAĞITIM:** Nintendo ○ **PLATFORM:** Switch ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 Kış

## ROCKET LEAGUE

Oyun aynı oyun, lakin Switch için özel aksesuarlar ve araçlar olacak. Oyunu mobil modda oynamak inanılmaz keyifli olacaktır, hatta cross-play özelliği sayesinde PS4 hariç diğer tüm platformlardaki oyuncularla da oynayabileceksiniz. Bu kış *Rocket League* ortamları bayağı kalabalıklaşacak yani.

○ **TÜR:** Aksiyon / Platform
○ **YAPIM:** MercurySteam
○ **DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** 3DS
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Eylül 2017

## METROID SAMUS RETURNS

Nereden estiyse sürpriz bir duyuru yapıp 1991'in Game Boy klasiği *Metroid II: Return of Samus'un* yeniden yapımını 3DS'e duyurdu Nintendo. *Samus Returns* sıfırdan yapılmış grafikleri ve güncellenmiş oynanışıyla 3DS sahiplerinin de unutulmadığını göstermiş oldu ki şirketin bu artık yaşı geçkin el konsolunu yakın zamanda emekli etmeyi düşünmediğini de biliyoruz. *Metroid* severler bu yeniden yapımı takibe alsınlar.

○ **TÜR:** Platform
○ **YAPIM/DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** Switch
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

## KIRBY

Pembiş dostumuz Kirby de Switch'in güvenli kollarında yeniden hayat bulacaklar arasına katılıyor. Gösterilen oynanış videosu yine şirin şebel ortamlarda koşturan Kirby'e ve onun tarafından ham yapılacak düşmanlarına odaklanıyordu. Bu sefer 4 kişilik co-op oynanışı da yanına katacak.



○ **TÜR:** Platform
○ **YAPIM/DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** Switch
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

## YOSHI

Bu da aynısının yeşili arkadaşlar. Lakin Yoshi'nin bu üçüncü solo macerası oldukça keyifli tasarlanmış kartonumsu bir dünyayı da beraberinde getiriyor. Hatta *Tearaway* ve *Little Big Planet* kırması da diyebiliriz buna. İki kişilik co-op modunda yardımlaşarak da oynayabileceğimiz yapımın en dikkat çekici özelliğiyse hem ön planda hem de arka planda yolunuza devam edeceğiniz bölüm tasarımları.

○ **TÜR:** FPS
○ **YAPIM/DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** Switch

## METROID PRIME 4

Nintendo'nun *Halo*'su *Metroid Prime* serisi 10 yıllık bekleyişten sonra nihayet geri dönecek. Logo haricinde bir şey göremedik ama olsun. Geliyor en azından.

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Monolith Soft ○ **DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** Switch
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 Kış

## XENOBLADE CHRONICLES 2

Switch ilk duyurulduğunda dünyasının güzelliğiyle dikkatleri çeken yapım her ne kadar *Xenoblade* evreninde geçse de ilk oyundan farklı ana karakterleri var. Esas oğlanımız Rex ve yoldaşları devasa ve tıka basa dolu bir dünyada Elysium diye anılan bir yeri bulmaya çalışacaklar.

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Pokemon Company ○ **DAĞITIM:** Nintendo
○ **PLATFORM:** Switch

## YENİ POKÉMON OYUNU

Bu da adını duyup heyecanlandığımız ama ondan başka da bir şey göremediğimiz bir yapım oldu. "Ana seri yeni *Pokémon* oyunu Switch'e geliyor oley!" den başka bir tepki de veremiyoruz şimdilik ama güzel olacaktır muhtemelen.






# DEVOLVER DIGITAL KONFERANSI

## Yarınların etik olmayan iş yönetimleri tanıtımı

Sony'yi, Microsoft'u, Ubisoft'u falan görüp duymama imkânınız zaten kalmamıştır şimdiye dek ama E3'te atlamış olma ihtimaliniz olan muhteşem bir şov daha vardı bu yıl: Devolver Digital konferansı! Aslında konferans dememek gerek çünkü önceden sahnelenmiş teatral bir gösteriydi yapılan şey. Oyun videoları da gösterildi elbet, yeni oyun duyurusu yoktu ama olsundu, kimsenin bir şey beklediği de yoktu. Sahneye çıkan Sinerji Ofisi Başkanı Nina Struthers'ın oyun piyasasıyla ilgili söyleyecek önemli şeyleri vardı. Seyirci alkışlamayı kesseydi söze girecekti de ama kalabalık coşkuluydu. O kadar coşkuluydu ki, susmaları için Nina'nın onlarca kez teşekkür ettikten sonra durumu eline alıp havaya birkaç el ateş etmesi gerekecekti.

Sonunda sakinleşen kalabalığa konferansın içeriğini özetlerken "Sizlere göstermek istediğimiz harika şeyler var. Bazılarınız biraz rahatsız olacak, kiminizse hafiften tahrik olabilirsiniz." diyordu Struthers. İkinci madde hakkında şüphelerim olsa da bahsettiği heyecanı paylaşmamak elde değildi hani. Nasıl olsundu ki? Ekrana para fırlatarak oyunda güçlendiğimiz yeni sistemi tanıttı firmanın Araştırma, Geliştirme ve Daha Fazla Araştırma Departmanı'ndan Milo Lowrie. Üstelik paranızı geri almaya çalışırsanız kolunuzu kaptırıyordunuz. Gerçekten. Elinizi yiyordu makine. Kanlar falan...

Sonrasındaysa gerçek bir devrim olarak gördüğüm 'En Erken Erken Erişim' programı tanıtıldı. Buna göre bir yapımcının aklında bir oyun fikri var olduğu anda onu satın alabilecek, zamanı geldiğinde oynayacak olduğunuzu bilmenin rahatlığıyla hayatınızı yaşayabilecektiniz ve zar zor kazandığınız parayı yapımcılara vermek için elinizde yepyeni fırsatlar geçecekti!

Mideniz biraz grafik şiddete elverişliyse ne yapıp edip oyun dünyasının geldiği noktayı muhteşem şekilde özetleyen bu enteresan şovu izlemenizi öneririm: ***tinyurl.com/ogz-117-devolver*** ■ **TARIK**



# Başka hangi oyunlar var?



**TÜR:** Aksiyon / RYO **YAPIM:** Square Enix
**DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** PS4, X-One

## KINGDOM HEARTS III

"15 Temmuz'daki asıl etkinliğin öncesinde E3'ü de boş geçmeyelim" diye yayınlanan KH3 videosu yine harikaydı. KH serisinin zamanla evrimleşen ve zaten muhteşem olan oynanışının en üst kademesine erişildiğine en ufak bir şüphem kalmadı. Her şey müthiş akıcı, seçenekler müthiş fazla. Seriyle ve hikâyeyle alakası olmayan oyuncuları bile kendine bağlayacak inanılmaz bir oynanış geliyor, çok net.

Hikâyeye dair verilen ufak ipuçları da çok enteresandı. Sora'nın Roxas'ı geri getirmeye niyeti olduğunu öğrendik mesela. Aslında çok da hoşlanmadım bu gelişmeden, Roxas'ın yaptığı fedakârlık geri döndürülemez bir şey olarak kalsaydı güzel bir nüans olurdu ama belli ki seriye ultra mutlu bir son hazırlıyorlar. Ansem ve Xemnas'ın söylediğine göre Sora'nın bunu yapmak için karanlığı kullanması gerekecekmiş ki lore'a aşinaysanız tamamen aydınlığı temsil eden Sora'nın böyle bir işe bulaşma ihtimali tek kaşınızı kaldırmanıza sebep olmuştur bile.

Hâlâ bir çıkış tarihimiz yok, 15 Temmuz'da duyurulur belki artık bakalım. ■ **ÖMER**





○ **TÜR:** Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Crytek ○ **DAĞITIM:** Crytek ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One

# HUNT SHOWDOWN

Crytek öldü mü sanmıştınız?! Aslında yaşıyor ve tekmeliyor! (Türkçeleştirince pek olmadı) 2014'te H*unt: Horrors of the Gilded Age* adıyla duyurulan oyun Crytek'in yaşadığı malum mali sıkıntılar vs. sonrasında yeni ismiyle yeniden karşımıza çıktı E3'te ve şahane duruyor!

Farklı farklı birçok oyunu çağrıştırıyor *Hunt: Showdown* (*Evolve, Left 4 Dead, Escape from Tarkov, DayZ...*) ama hepsinden elementler içermesine rağmen kendi karakteristiğini net olarak ortaya koymayı da başarıyor. Bir multiplayer aksiyon *Hunt: Showdown.* 1800'lerin sonunda büyük ve son derece karanlık bir haritadasınız. Bir ödül avcısısınız, kendi başınıza veya yanınızda biriyle avınıza dair ipuçları topluyor, yerini belirliyor ve onu avlamaya çalışıyorsunuz. Ama adına "diğer oyuncular" denen ufak bir ayrıntı ve "permadeath" denen bir diğer ayrıntı daha var. Çok dikkatli ve gizli oynamalısınız, yaptığınız hareketlerin hepsi riskli ve girdiğiniz risk boyutunda ödüller kazanıyorsunuz. Karakteriniz ölünce komple ölüyor olabilir ve bütün ekipmanınızı vs. kaybediyor olabilirsiniz ama en azından seviyesi size kalıyor ve yeni bir avcıya geçtiğinizde o seviyeden devam ediyorsunuz.

Tutturması zor bir denge demek bütün bunlar. Ama başarılabilirse aha buraya yazıyorum; hayatta kalma türünün yeni fenomeni bile olabilir. Ha bu arada Crytek demişken, grafikler elbette ki hayvan gibi. ■ **ÖMER**

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Ensemble Studios ○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **PLATFORM:** Win

# AGE OF EMPIRES DEFINITIVE ED.

"Video tarihin en sevilen oyun serilerinden birinin 20 yılı şerefine" falan gibi epik bir şekilde girince "Aha!" dedik "Age of 4 geliyor!". O umudumuz suya düştüyse de ilk oyunun grafiksel ve işitsel olarak tamamen yenilenmiş, oynanış olarak da elden geçmiş halini görmek de çok kötü hissettirmedi doğrusu (kendi adınıza konuşunuz Ömer Beyciğim, ben hâlâ küfrediyorum - T). İçinde Rise of Rome genişleme paketi de olacakmış. "Wololo!" sesleri şimdiden kulaklarımda yankılanmaya başladı. Ama işin gıcık tarafı Steam'e değil sadece Windows Mağaza'ya gelecekmiş. ■ **ÖMER**



○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Firaxis ○ **DAĞITIM:** 2K ○ **PLATFORM:** Win ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ağustos 2017

# XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

İlk XCOM'un genişleme paketi Enemy Within zaten mükemmel olan oyunu daha da mükemmelleştirmiş, XCOM 2 de o zaten mükemmelleştirilmiş olan oyunu daha da bile mükemmelleştirmişti. Şimdi bayrağı devralma sırası bu aşırı büyük genişleme paketinde. Bütün getirdiklerini sıralamam mümkün değil, önümüzdeki aylarda bahsederiz geniş geniş ama Fire Emblem'in en tatlı özelliklerinden yan yana savaştıkça birimlerin aralarındaki bağın gelişmesi sistemi, cesetlerden klon yapabilme, aramızı iyi tutmaya çalışacağımız başka direniş fraksiyonları, başımıza ekşiyecek düşman karakterler olan "chosen"lar en öne çıkan şeyler. XCOM'un nasıl bir bağımlılık olduğunu oynamayan bilmez, şimdiden elim titremeye başladı vallahi. ■ **ÖMER**



○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Slightly Mad Studios ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Eylül 2017

# PROJECT CARS 2

Görsellik ve içerik anlamında Forza 7'nin bir tık altında kalacak belki Project CARS 2 ancak sürüş dinamiklerinin gerçekçiliği anlamında onunla rahatlıkla aşık atabileceğini rahatlıkla söyleyebilirim. 170+ araç ve 60 bölge içereceğini de ekleyeyim. Ama itiraf etmek gerekirse, her ne kadar Project CARS 2'ye sempatim büyük olsa da ve çok kaliteli çıkacağına şüphem olmasa da PC'ye de gelecek olan Forza 7'dense Project CARS 2'yi tercih etmek için çok net sebepler göremiyorum şu an için. Fiyatı daha uygun olursa iş değişir tabii. ■ **ÖMER**





TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: TaleWorlds DAĞITIM: TaleWorlds PLATFORM: Win, PS4, X-One

# MOUNT & BLADE II BANNERLORD

## Beklediğimize değeceğinden şüphesi olan kalmasın

Senelerdir beklediğimiz, özellikle Türk oyuncular için ayrı bir heyecan sebebi olan *Mount & Blade II: Bannerlord*'u hem E3 2017'de hem de Ankara'da oynama şansı buldum.

Çok büyük bir heyecanla beklediğim bir oyun olduğu için TaleWorlds bizi oyunu oynamaya davet ettiğinde tabii ki hiç düşünmeden evet dedim. Aslında oyunu da tee 2 Haziran'da oynadım ama bildiğiniz gibi sevgili Oyungezerler, ambargolar ambargolar...

Bu noktada TaleWorlds'e de teşekkür etmek lazım, bizi harika karşıladılar ve sorularımızı yanıtlamaktan hiç ama hiç çekinmediler. Hatta tek yanıtlamadıkları soru oyunun çıkış tarihiydi, bu konu dışında oldukça şeffaf davrandılar. Bu kadar açık olmaları da bence *Bannerlord*'a ne kadar güvendiklerinin bir kanıtıydı. Oyuna güvenmeleri konusunda da haklılar bence, zira bu uzun bekleyişe değecek bir *Mount & Blade* geliyor.

Oynadığım sürümde üç bölüm mevcuttu ve bu üç bölüm de savaş mekanikleri üzerineydi. Rol yapma kısmını tadamadık ancak hepimizin ağzını sulandıracak yanıtlar aldık.

Bu bölümlerden ilki "Arena"ydı ve tahmin edebileceğiniz üzere burada üstümüze akın akın gelen düşmanları öldürüyor ve dövüş yeteneklerimizi test ediyoruz. Öldürdüğümüz düşmanların silahlarını da oldukça pratik bir şekilde yerden alabiliyoruz. Böylece farklı farklı silah seçeneklerini de deneme fırsatım oldu. Oyunun ana dövüş mekanikleri aynı, ancak Warband'e oranla geliştirilmiş ve eksikler giderilmiş, kapışmalar daha zevkli ve biraz daha komplike hale gelmiş. Bu değişiklikler özellikle çok oyunculu modunda fark yaratacak gibi gözüküyor. *Mount & Blade*'i rekabetçi oynamayı sevenler için ustalaşacak bazı yeni dövüş teknikleri mevcut. CRPG modunu hatırlayanlar ve oynayanlar bu habere ekstra sevinebilirler. Üstelik TaleWorlds'ün oyunun eSpor yönüne de ağırlık vereceğinin altını çizeyim.



**BAMBAŞKA MEKÂNLARDA, BAMBAŞKA ŞARTLARDAKİ ORDULARIN KAPIŞMASI ÇOK FARKLI HİSSETTİRİYOR.**





Komutanınızın verdiği emirlere uymak önemli ama savaşlarda spontane karar alabilmek de gerçek bir liderin özelliklerinden olmalı.



Hangi asker tipini hangi durumda kullanacağınız savaşın gidişatını değiştirmede hayati önem taşıyor. Strateji yapabilenle yapamayan hemen ayrılacak Bannerlord'da.

büyük bir savaş patlak vermeyecek olsa huzur dolu ve insanın içini açan bir bölgeydi aslında, ancak kılıçlar çekilmişti bir kere.

Komutanım ordunun sol kanadını korumakla görevlendirdi beni, çünkü düşmanın atlı okçularının kanatlardan piyadelerimize saldırmasını bekliyorduk. Nitekim atlılarımla ordunun sol kanadına yerleşince düşman atlıları bir anda yön değiştirdi ve kendi ordularının etrafında bir halka çizip sağ kanattan akın eden süvari bölüklerimizi karşıladı. Fırsat bu fırsat ben de sol cenahtan girip düşmanı darmaduman edeyim dedim ama bu sefer de düşmanın uzun mızraklı birlikleri benim hücum ettiğim tarafa geçtiler. Bu noktada işimin hiç de kolay olmadığını fark ettim, neticede atlı birliklerle mızrakların arasına dalmak demek kaçınılmaz son demek. Ne yazık ki düşman okçularının menziline girdiğim için geri çekilirken ok yağmuruna tutuldum ve atlılarımın bazılarını daha düşmana hasar veremeden kaybettim. Komutanım da bu durumu görüp beni geri çağırdı ve piyadelerimizi düşmanın üzerine gönderdi. Böylece düşman okçuların ilgilenmesi gereken ikinci bir problem ortaya çıktı. Kılıçlı piyadelerimiz düşmanın karnına saldırınca mızraklar da mecburen benimle ilgilenmekten vazgeçti ve tam bu noktada atlılarımı yanıma çağırıp bir kez daha taarruza kalkarak düşman okçularını "Rohirrim" edasıyla ezip geçtik.

Dövüş mekanikleri temelde aynı yapıya sahip. Dört farklı yönden saldırı yapabiliyor ve saldırıları da yine aynı şekilde karşılıyoruz, ama bu bahsettiğim geliştirmeler sayesinde dövüş kesinlikle seviye atlıyor. Bu noktada kendini en çok belli eden yeni saldırı şeklimizin adı "Chain Attack" ve oldukça havalı gözükmekle kalmayıp düşmanı alaşağı edebiliyor. Silahımızı kafamızın üstünde sallayıp hem vereceğimiz hasarı artırıyoruz, hem de düşmanımıza seri darbeler indirebiliyoruz. Bu noktada vuruş hissinin de ne kadar harika bir hale geldiğini fark ettim. Düşmanın hasar aldığı bölgeye göre sarsıntıya uğraması ve kendini toparlamakta zorlanması oyuna canlılık katan müthiş bir detay olmuş. Savunma tarafında yapılan geliştirmelerdeyse öne çıkan detay kalkanımızı da savunma amaçlı farklı yönlerde kullanabiliyor oluşumuz. Bu iki büyük yenilik oynanışa ne kadar renk katıyor olabilir ki diyorsanız yanılıyorsunuz, gözle görülür ve tatmin edici bir gelişimden söz ediyoruz. Özellikle yüzlerce ve belki de binlerce saatini *Warband*'e gömmüş oyuncular için ekstra anlam taşıyorlar.

**DAHA ÖNCE HİÇBİR OYUNDA YAŞAMADIĞINIZ SAVAŞ TECRÜBELERİNE HAZIR OLUN. MOUNT AND BLADE SERİSİ BANNERLORD İLE BİRLİKTE BAŞKA HİÇBİR OYUNUN ÇIKAMADIĞI BİR SEVİYEDE.**

Gelelim büyük savaşlara. *Warband*'de başkasının komutası altında savaşmakla kendi ordumuzu kontrol etmek arasında hiçbir fark yoktu, hatta yapay zekânın zayıf olması oyunun kendisini tekrar etmesine sebep oluyordu. Savaşlarda strateji öne çıkamıyordu, *Warband*'in kanayan yaralarından biriydi bu. *Bannerlord*'daysa yapay zekâ oynama şansı bulduğum iki büyük savaşta da beni etkilemeyi başardı. Gerek komutanımın bana verdiği ve savaş içerisinde değişen emirler, gerekse düşmanlarımın saldırı düzenime göre tepki vermesi, haritadaki stratejik noktalarda konuşlanması başarılıydı.

İlk savaşımda Vlandia Ordusu'nda bir atlı birliğinin başındaydım. Gün batımına doğru, küçük tepeciklerle dolu açık bir alanda İmparatorluk güçleriyle karşı karşıya geldik. Kısa bir süre sonra burada

Son olarak da düşmanın atlılarıyla çetin bir kavgaya tutuştuk. Sonunda kanlı ve zorlu bir savaşın ardından buruk bir zafer elde ettik, zira biz de büyük kayıplar vermiştik ve savaş alanında zafer çığlıkları kadar hüzün de vardı. Sadece *Warband* değil, hiçbir oyunda böylesi bir savaş tecrübesi yaşamadım. Yine de tüm ordunun kontrolü bende olsaydı kaybımızın çok daha az olacağından eminim. Acımasız bir komutanımız vardı ve askerlerinin hayatından önce zafer elde etmeye odaklanmıştı, bunun sonuçlarınıysa apaçık görebiliyordum savaş sonunda.

TaleWorlds'ün küçük detaylara verdiği büyük önem, *Mount & Blade*'in kendisine has mekanikleri üzerine yaptığı ve hedefi 12'den vuran geliştirmeler, oyun derinliği ve akıcılık... Hepsi bir arada ve harikulade bir uyum içerisinde *Bannerlord*'da. Farkındaysanız oyunun bir diğer yarısı olan rol yapma elementlerinden (ki oldukça detaylı ve derin olacak) henüz hiç bahsetmedim bile.

*Bannerlord*'u uzun yıllardır bekleyen cefakâr oyunseverler hiç merak etmesin. Tüm beklentileriniz karşılanacak gibi iddialı bir cümle kurmayacağım ama gerçek hayatla bağlarınızı yüzlerce saat koparacak bir oyun yolda ve umuyorum çok yakında bizlerle olacak. ■ **YASİN**

# İNCELEME




Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.




## NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor. | 5 | Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün. |
| 9 | Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız. | 4 | Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var. |
| 8 | Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak. | 3 | Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok. |
| 7 | İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir. | 2 | Berbat bir oyun. |
| 6 | Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir. | 1 | Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı. |



## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUNUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI* |
|---|---|---|
| Batman Arkham VR | 7 | 74 |
| Battlezone VR | 6 | 66 |
| Cities: Skylines - Mass Transit | 7 | 78 |
| City of Chains | 8 | - |
| Dead Cells | - | - |
| Expeditions: Viking | 6+ | 75 |
| Gravity Rush 2 - The Ark of Time: Raven's Choice | 7 | - |
| Injustice 2 | 8+ | 87 |
| Little Nightmares | 8+ | 81 |
| Mr. Shifty | 7 | 69 |
| NBA Playgrounds | 6 | 69 |
| Nier: Automata - 3C3C1D119440927 | 6 | 79 |
| Nioh: Dragon of the North | 7 | 76 |
| Ovivo | 7+ | 72 |
| Pinstripe | 8+ | 69 |
| Prey | 8 | 81 |
| Reservoir Dogs: Bloody Days | 6 | 45 |
| Slice, Dice & Rice | 5+ | - |
| Sniper: Ghost Warrior 3 | 6 | 58 |
| Strafe | 6 | 64 |
| The Franz Kafka Videogame | 7+ | 66 |
| The Infectious Madness of Doctor Dekker | 8+ | - |
| The Surge | 6 | 73 |
| Warhammer 40,000: Dawn of War III | 7+ | 77 |
| What Remains of Edith Finch | 9 | 90 |
| Zero Escape: The Nonary Games | 8 | 86 |

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



## İNCELEMELERDE BU AY



# "Very" Tabanı

## STEAM'DEKİ TÜRK YAPIMI OYUNLAR

Son aylarda Türk yapımı oyunlardan daha fazla bahsetmeye başladık fark ettiyseniz. Giderek gelişen oyun piyasamızda hâlâ mobil oyunlar ağırlıkta olsa da, PC için çıkan yapımlar da yıllar içinde hiç fena satış rakamlarına ulaşmıyor. Yan-da, Steam'de yer alan bazı Türk yapımı oyunları ve ne kadar sattıklarını derledik. (Steamspy verileridir, sayılar %100 kesin değildir. Satış rakamları düşünülürken oyunların çıkış tarihle-rinin göz önünde bulundurulması tavsiye edilir)



| | |
|---|---|
| Conarium (2017) | 6,613 |
| Culpa Innata (2008) | 22,264 |
| Darkness Within: In Pursuit of Loah Nolder (2014) | 63,706 |
| Darkness Within 2: The Dark Lineage (2014) | 32,625 |
| Fabric (2016) | 2,026 |
| Graveyard Shift (2016) | 7,936 |
| Monochroma (2014) | 18,958 |
| Morphine (2015) | 29,318 |
| Mount & Blade (2008) | 1,072,429 |
| Mount and Blade: Warband (2010) | 2,681,843 |
| Mount and Blade: With Fire & Sword (2011) | 1,394,267 |
| No70: Eye of Basir (2017) | 1,482 |
| Overfall (2016) | 12,565 |
| Roots of Insanity (2017) | 2,645 |
| Solarix (2015) | 73,847 |







# TEK

ps4 one win

# TEKKEN 7

## Aile içi Şiddete Son! –Alo Tekken Hattı

VOLKAN TURAN

Atari salonları dediğimiz arcade salonlarında büyümüş biri olarak gördüğüm ilk *Tekken* ikinci oyundu. O güne kadar hep 2D dövüş oyunlarına jetonları gömüyorduk ama bir pazar günü o da nesi! Harika 3D modellenmiş karakterler, harika kombolar, harika videolar, müzikler, teknikler... Rüyalarıma girecek kadar büyülemişti *Tekken 2* beni. Ta ki *Tekken 3*'e kadar! *Tekken 3* benim için de oyun dünyası için de yeni standartları koyan bir dövüş oyunu olmuştu. Konsollara çıktığında devrim gibi karşılanmıştı. Günümüzde bile *Tekken 3* halen sevilerek oynanabilen, derinliğini koruyan bir oyun. CGI videolarına bakıyorum da hâlâ güzel ulen! Elbette her *Tekken* oyunu gözümüzü boyamayı iyi bildi. Oynanış hiç büyük ölçüde değişmedi, *Tekken Tag* diye bir şey uyduruldu işte (o dönemler tag yapmalı, striker çağırmalı dövüş oyunlar modaydı) yan proje olarak ancak iki oyun öyle çıkarılabilecekti ama benim gönlüm hep solo *Tekken* oyunlarındaydı. Arcade makinelerden ev konsollarına, el konsollarına, hatta emülatörlere kadar *Tekken* dövüş oyunlarının 3D arenasında kraldı artık. Hatta dövüş oyunları dünyasında en çok satan marka olarak da liderliğini koruyor. Tabii ki bu demek değil ki tüm *Tekken* oyunları harikaydı. *Tekken* de Windows işletim sistemi gibiydi. Bir iyi, bir kötü, bir iyi, bir kötü şeklinde giden seride iyiler *T1-3-5* olurken *T2-4-6* ise kötü veya orta şeker olarak bilindi hep. *Tekken 7*'ye geldiğimizdeyse falımız "iyi" çıkıyor ama Kazuya'nın ayağı gerçekten de öyle miymiş, gelin birlikte karar verelim...

## YOLDA KALACAK GÖZ BİLE KALMADI

*Tekken 6*'nın konsollarda en son 2009'da görüldüğünü düşünürsek (*Tag 2* ana hikâyeden bağımsız bir yapım olduğu için yokmuş gibi davranıyorum) *Tekken 7* aslında dövüş oyunu severler için bir *Half-Life 3*'tü diyebiliriz. Neyse ki kendisi gerçekleşebilen bir hayal. *Tekken 7* aslında 2015'in başında kendisini gösterdi ama sadece arcade makinelerde. Japonya, Kore, Amerika ve birazcık da Avrupa'da görülen arcade makinelerinde oyuna *Fated Retribution* denildi. Aslında *Tekken*'in bu arcade muhabbetini hem seviyorum hem hiç sevmiyorum. Seviyorum çünkü oyunun testleri böylece ilk olarak arcade'de yapılıyor. Denge ayarlamaları daha iyi oluyor, *Tekken* sevenlerin nabzı ölçülmüş oluyor. Sevmiyorum çünkü arcade'e sahip olabilen ülkenin oyuncuları 3-0 önde yarışa başlıyor. Bu oyunda bir ay bile büyük fark yaratabilirken yıllardır *T7* oynayanların bir süre milleti ezmeleri hiç şaşırtıcı olmayacak.

Bilirsiniz, *Tekken*'in akan bir hikayesi var. Hikâye dediysem de tabii çok ciddiye alınır bir hikâye değil bu, *Tekken* için yeterli yine de. *Tekken 7*'nin hikâye anlatıcısı gizemli bir gazeteci. Mishima Zaibatsu ve G Corporation arasındaki savaşta eşini ve çocuğu yitiren, öfke dolu bu gazeteci hem geçmişe dair bir şeyler anlatıyor hem de güncel hikâyeyi pekiştiriyor. Güncel hikâyemiz aslında dört köşeli. Heihachi, Kazuya, Jin ve Akuma. Heihachi ile Kazuya, bildiğiniz gibi evlere şenlik bir evlat-baba ilişkisi yaşıyor. Eski *Tekken*'leri oynayanlar bilir ki Heihachi minnak Kazuya'yı yanardağdan aşağı atıyordu (bu sahneyi oynuyoruz). Ardından Kazuya'daki Devil genlerine tanık oluyorduk. Oradan onun oğlu Jin'de de bu genleri gördük ve dede, oğul ve torun arasındaki turnuvaları izleyip durduk. *T7* artık bu ihtirasın doruk noktası olmuş. Heihachi'nin ağzından önce eşi Kazumi, ardından Kazuya gerçeğini dinliyoruz. Akuma'nın adı aslında burada devreye giriyor çünkü *Street Fighter*'a ait bu karaktere biraz zorlama bir geçmiş yazılmış. Jin ise hikâyedeki en zayıf nokta. *T6*'da Azazel'in mübarek ellerine düşen Jin hakkında çok bir şey söylemek istemiyorum ama hikâye hakkında genel konuşursam, oldukça kısa, oldukça "ne oluyor yahu" tadında gidiyor diyebilirim. *T6*'nın ardından geçmiş yedi yıl, yazıla yazıla böyle bir hikâye modu mu yazıldı diye sitem edesim geldi.

Geçen ay incelediğim *Injustice 2*'den sonra hele, temposuz, heyecansız, şaşırtıcı bir sahnesi olmayan, Heihachi'nin füze tekmelediği bir hikâye modunun yanında karakterlere özel oyun sonları var mı diye merak ediyorsanız, var, var ama "olmasaydı da olurdu" diyebiliriz.







Eski *Tekken* oyunlarında Arcade modda bir dizi dövüşçüyü pataklar, oyun sonuyla karşılaşır ve kısa bir CGI videoyla karakterin sonunu izlerdik. *T7*'deki Arcade modda böyle bir şey yok. Hem oldukça sade bir mod hem de sonunda görebileceğiniz tek şey Credits. Karakterler sonlarını görebileceğiniz köşeye oyunu bitirince ulaşıyorsunuz. Bu köşede karakterinizi seçince 10 punto ile üç cümlecik saçma bir şeyle karşılaşıyorsunuz. Ardından tek rakibinizi gözü kapalı yeniyorsunuz ve ultra kısa karakter sonu videosunu izleyip ağlamaya başlıyorsunuz! Bir *Tekken* oyununa bu cimriliği yakıştıramadım dostlar, sizi bilemeyeceğim!

## KAFAMA BİR ARABA YERLEŞTİREYİM O ZAMAN

Açıkçası internet bağlantınız yoksa *T7*'nin sizi pek meşgul edeceğini sanmıyorum çünkü mod bakımından orta şeker kıvamında. Arcade modu sizi iki gün işgal eder, Treasure moduysa beş gün. Bu mod kolaydan başlıyor ve zora doğru ilerliyor. Yapay zekâ rakibinizi her yendiğinizde tecrübe puanının yanında oyun içi para kazanıyor ve sandıklardan düşen eşyaları envanterinize ekliyorsunuz. Sandıklardan neler düşüyor diye yazsam on beş sayfa şey yazarım sanırım, o kadar komik, o kadar saçma şeyler var ki... *Tekken 5*'te ortaya çıkan "kişiselleştirme" özelliği *T6, Tag2, Tekken 3D* ve *Revolution*'da devam etmişti ve görüyoruz ki *T7*'de delirme noktasına gelmişler. Çiçekli, böcekli, hayvanlı, yemekli takılar, bin bir çeşit kıyafetler, elde tutabildiğiniz en mantıklı veya en absürt eşyalar buradan kazanılmayı bekliyor. *Tekken*'i diğer dövüş oyunlarından ayıran bence en güzel özelliğiyse mini oyunlarıydı. Tekken Force diyeyim, Tekken Bowl, Tekken Ball diyeyim, bunları *T7*'de görememek büyük bir hayal kırıklığı oldu bende. İşin garibi PC'de oyunun dosyalarında Bowl çok net görülebiliyorken oyuna eklenmemiş olması belki "ücretsiz" bir DLC ile oyuna daha sonra gelebilecek olmasına işarettir. Ücretli olursa çıngar çıkar tabii ki.

Lei, Julia, Anna başta olmak üzere T7'de göremediğimiz eski karakter çok. Blade esintili Revan da yok ama muadili Master Raven o açığı kapatıyor.

## EDDY'Yİ ALAN KAZANIYOR MU?

Offline modları bitirdik, online modlaraysa en son geleceğim, o nedenle sıra geldi **oynanışa**! Tekken dövüş mekaniklerinde her daim ufak tefek değişiklikler yaparak günümüze gelmiş bir seri, seven böyle seviyor. Şahsen ben dramatik değişikleri daha çok severim ama ufak tefek değişiklikler büyük farklar yaratıyorsa da alkışlamayı bilirim. *T7*'nin metodu aslında bu. Yine pek büyük değişiklikler sayılmasa da eskisine oranla daha büyük değişimler yaşanmış maçlarda.

Bunların ilki **Rage Art** arkadaşlar. Şu anda *Tekken* severler Art'lar yüzünden ikiye ayrılmış durumda; sevenler ve nefret edenler. *T6*'da ve *Tag2*'de olduğu gibi *T7*'de de enerjiniz azken (%20 kadar) Rage moduna giriyorsunuz. Kırmızı efektlerle Rage modunda olduğunuzu gördüğünüzde isterseniz Rage Art isterseniz **Rage Drive** yapabilirsiniz. Rage Art'ın nasıl yapıldığını hareket listesinde görebileceğiniz gibi tek tuşa da ekleyebilirsiniz (öneririm). Rage Art nefret ediliyor çünkü büyük bir comeback mekaniği. Adamdan adama değişse de %40 enerjiyi su gibi içebiliyorsunuz. *Street Fighter IV*'teki Focus Attack gibi size yapılan hareketleri sineye çekiyor (armor'lu hareket çünkü) ve Art'ı yapıştırıyorsunuz. Low, Mid, High gibi çeşit çeşit Art yapan karakterler var, hepsini bilmeniz faydanıza olur. Seven de bu yüzden seviyor zaten, uzun kombo yapamayan veya rakibi cezalandırma tembeli olanlar basıyor tek tuşa, alıyor enerjiyi. Rage Drive ise her adamın bir hareketine eklenen bir özellik. Kombolar arasına eklenebiliyor. Drive hareketleri daha çok enerji alırken armor özelliği sayesinde yapması daha güvenli. Unutmamanız gereken şeyse Rage modunda Art veya Drive yaparsanız Rage'iniz sönüyor oluşu ve dımdızlak kalmanız!

**Tekken'ler içinde en derli toplu hikâye bu oyunda ama çok efsane bir şey beklemeyin tabii.**



Eliza bir DLC karakteri. Onun da Akuma gibi EX barları var.



# TEKKEN 7



Orta Doğulu oyuncuların kalbini kazanma karakteri Shaheen doğru ellerde hiç fena değil. Hikâyesi aşırı sıkıcı ama.

## ÖNCE DÖVER SONRA OKURUM DİYENLERE

Tekken 7 hikâye bakımından pek zengin değil. Yapımcılar bunu hissetmiş olacak ki ana hikâyenin öncesini hem ana hem de pek çok yan karakterle çizgi-roman üzerinden anlatmak istemişler. Titan Comics'in yayınladığı Tekken'ilk ilk sayısı Mayıs ayında çıktı. İlk sayı itibariyle çok fazla sürpriz açıklanmadı ama Jin Kazama, Kazuya, Heihachi, Xiaoyu ve Panda'ya dair minik olaylar silsilesiyle karşılaşmak mümkün. Anna Williams görmek isteyenlere özellikle öneririm çizgi-romanı.

## VR UYUMLU DERKEN?

Tekken 7'nin PlayStation VR desteği de var ama bence siz direkt yokmuş gibi davranın. Yapabildiğiniz iki şey var. Pratik yapabilirsiniz (ki tek bir arenada) veya gidip kişiselleştirdiğiniz karakterinize daha yakından bakabilirsiniz. Normal can barı falan olan bir dövüş etmek? Oyunun asıl modlarını VR'da deneyimlemek? Onları unutun. Sırf oyunun kutusuna "PS VR'la Uyumludur" yazabilmek için eklemişler. Çakallık yani. Manası yok. **ÖMER**






Oyunu eskiye oranla biraz daha değiştiren gelişmeyse Bound'ların oyundan kalkmış olması. Ben zaten çok saçma buluyordum, iyi oldu bu. Bound'un yerineyse **Screw** hareketler devreye giriyor. Rakibi yine biraz sersemletiyor, etrafında döndürüyor veya havada birkaç ekstra vuruşluk hak tanıyor bunlar. **Power Crush** hareketleriyse oyunun en cesur noktası. Her karakterin Crush hareketleri bulunuyor ve bu hareketler, o esnada size vurulan hareketleri absorbe ediyor (hasarı yine alıyorsunuz) ve elinizin tersiyle rakibe vurabiliyorsunuz. Tabii işlemediği yerler de var. Mesela yerden vuruşlar ve kapmalar Crush hareketlerinden üstün. Değişikliklerden yerden kalkmalar da nasibini almış (bkz. Yerden Kalkma kutucuğu). Hem yerden kalkma opsiyonları hem Rage Art nedeniyle de **okizeme** (yerdeki rakibe saldırı) opsiyonları *T7*'de neredeyse bulunmuyor, en azından eskisi kadar baskın okizeme'ler göremeyeceğiz.

Bu biraz üst seviye oyuncuları ilgilendirse de halen rakibi takip etmek, arenada bol bol hareket etmek gerekiyor. Dövüşürken de, yerdeyken de her daim hareket halinde olmalı ve bu hareketlerin bir anlamı olmalı. Wave-dash'ler, back-dash'ler, universal dash'ler ufak tefek değişse de halen çok kullanışlı. Footsie sevenler eskisi gibi rakibin açığını kollamalı ve whiff cezalara gitmeli. Üst düzey maçları izlemişseniz görürsünüz ki bazen iki dövüşçü de birbirinin yüzüne doğru vurmadan adım atarlar, sonra geri kaçarlar. Buradaki amaç rakibi tuşa bastırmak, yapılan hareketten geriye doğru veya eğilerek kaçıp ceza kesmektir. Elbette arenaların özelliği sayesinde her daim kaçmak diye bir şey yok. Sırtınızı duvara verdiniz mi, çok iyi gard almalısınız çünkü rakibin size vuracağı mid-high vuruşlar, duvara çarpmanıza ve ekstra dayak yemenize neden olacaktır. *T7*'de tüm varyasyonlar dahil 20 tane arena bulunuyor. Birisinde sadece duvar varken, diğerinde hem duvar var hem de zemin kırılıp aşağı düşebiliyorsunuz (bu esnada ufak bir kombo potansiyeli ortaya çıkıyor). Birisinde hiçbir şey yokken, diğerinde balkon, bir diğerinde kırılan duvar bulunuyor... Şahsen tüm bu arenalar ve stratejik yapılar beni tatmin etti. Volkanik bir dağın veya karların içinde veya geometrik parçaların bulunduğu bir arenada kapışmak oldukça keyifli. Yerlerin, duvarların kırılması, yerlere iz bırakmanız ve diğer ufak detaylar (mesela Kuma ile ilk round Rage Art yaparsanız, rakibe vurduğunuz balık arka planda yerde durmaya devam ediyor) gözünüzü boyamak için yeterli.

## HERKES OYNAR AMA HERKES USTA OLAMAZ

Tekken, 3D dövüş oyunları içinde muhakkak en derin dövüş oyunu serisidir. Bakmayın siz mahallenin sümüklü çocuklarının tuşlara rastgele basıp sizi yenebilmesine. Aslında zaten *Tekken* bu nedenle oldukça çok satmıştır, aile fertleri içerisinde herkese hitap edebilmiştir, turnuvalara katılımları bu nedenle fazladır. Ekrandaki karakteri yönetmek kolaydır.



## PC VERSİYONU NASIL?

Canavar gibi! Street Fighter ve Mortal Kombat serilerinin son oyunlarının PC'de yaşadığı cebelleşmeyi yaşamıyor kesinlikle Tekken 7. Tabii oyunun kendi netcode'undan kaynaklı olarak dakikalarca oyuncu bulamadığınız zamanlar yine oluyor ama yükleme süreleri biraz daha insancıl en azından PC'de. Yine de grafikler ne kadar güzel olursa olsun sadece 2 tane dövüşçünün bir de nispeten küçük bir mekânın olduğu bir oyun için sistem gereksinimleri biraz fazla diye düşünüyorum. Makineniz gereksinimleri karşılıyorsa takılma, çökme vs. olmadan rahatça oynayacaksınızdır ama, o konuda gayet başarılı Tekken 7. PC'de büyük bir dövüş oyununa girişmek ve yıllarca çıkmamak istiyorsanız o oyun Tekken 7 işte. - Ömer





Köpekbalığı kıyafeti oyunun en mantıklılarından! Daha neler var neler!





İhtiyarların güçten düştüğü hangi dövüş oyununda görülmüş ki zaten?

Karakterinizin varsayılan görünümüne iyi bakın çünkü özleyeceksiniz. Abidik gubidik tasarımlar yapıp onlarla dövüşmek daha çekici.

## YERDEN KALKMAYI BİLMEK GEREK

Rakipten temiz bir sopa yediniz ve yere düştünüz. Ama o da nesi? Yerden kalkamıyorsunuz! Tam kalkarken bir yumruk daha yiyorsunuz! Yerde duruyorsunuz yerde sopa yiyorsunuz! Hayır, rakibiniz hile yapmıyor dostum, sen yerden nasıl kalkılacağı hakkında sorunlar yaşıyorsun. Hele bir gel, kulağına ne diyeceğim:

**SIRT ÜSTÜ / YÜZ ÜSTÜ YERDEYKEN:**
Geriye kalk, olduğun yerde kalk, öne takla at, yanlara dön, olduğun yerde kalk ve mid vur, olduğun yerde kalk ve low vur. Sırt üstüyken ayrıca dönerek fırla, yerdeyken dürt kalkışları yapabilirsiniz. f, 1+2 ile ileri yuvarlanıp kafayla rakibe güvenli uçabilirsiniz.

- Ayrıca yerden dürtüp geriye doğru da hızla kaçabilirsiniz.
- Yere düşerken ileri/aşağı çarpraza basılı tutarsanız ileriye doğru hızlı toparlanırsınız.
- Yere düşerken geri/aşağı çarpraza basılı tutarsanız geriye doğru hızlı toparlanırsınız.
- Yere düşerken herhangi bir yumruk tuşuna (1, 2, 1+2) basarsanız sola hızla yuvarlanarak kalkarsınız.
- Yere düşerken herhangi bir tekme tuşuna (3, 4, 3+4) basarsanız sağa hızla yuvarlanarak kalkarsınız.



Hangi tuş kombinasyonuna basarsanız basın yüzü aşkın hareket skalasından elbet birini yapar seçilen karakter ve sözüm ona "oynaması kolay", eğlencelidir.

İleri seviye *Tekken* oyuncusu olmaksa çok ayrı bir şeydir. Şahsen bu derinliği *T7*'de görmek beni yine mutlu etti. Hepimiz biliyoruz ki *Tag 3* veya *T8*'in gelmesine yıllaaaaar var ve *T7* emin olun oynanış derinliğiyle son kullanma tarihini uzatacaktır. Buna en büyük katkı da online modlarından gelecek. Bu modlar çok fazla değil ama yeterli. Örneğin Private Match'te arkadaşlarınızla veya diğer oyuncularla puan almayarak, defalarca kapışabilirsiniz. Tournament moduysa 8 kişiye kadar bir turnuva yaratıp, kazanana oyun içi paradan ödül koyduğunuz ilginç bir köşe. Sinir bozan şeyse, turnuvayı açan oyundan çıkarsa turnuvanın sona ermesi! Her ne kadar turnuvadan çıkmak penaltı verse de birinci olamayacağını anlayan turnuva sahibi kaçınca beklediğinize değen bir şey olmaması sinir bozucu. Rank mod ise karşılaştığınız rakiplerle rütbe almaya çalıştığınız köşe. Eskisi gibi kaybettiğiniz maç sayısı yazmıyor, sadece kazanılan maç sayısı bilgisi veriliyor rakibin. Bir bakıyorsunuz 150 Wins'i olan oyuncu patates çıkıyor, bir bakıyorsunuz 40 Wins'i olan usta çıkıyor (birisi 300 kez kaybetmiştir, birisi 2 kez mesela).

Bu gizem açıkçası oyuna farklı bir his katmış. Katmış ama şu sıralar hem netcode'da hem de maç eşleştirmede sorunlar yaşıyor oyun. Maçtan kaçana da ciddi bir ceza verilmiyor. Dövüş oyunları maalesef böyle, ilk dönemlerinde bakıma muhtaç doğuyorlar ama sonra düzeliyor. Türkiye'den ortalama bir bağlantıyla 4 çubuk çeken rakipler bulmanız olası ama üst rütbelere çıktıkça da nedense rakip bulma oranı düşüyor. Bölge kısıtlaması var mı yok mu, varsa tam mı var yoksa yarım mı var halen net değil. Mesela Türkiye PSN hesabınızla oynarsanız oyun sizi Orta Doğu bölgesinde gösteriyor. Karşınıza bol bol İspanyol veya Alman rakip gelebiliyor, lag de olmuyor ama mesela hiç Türk oyuncu gelmiyor! Bu kadar ilgincini ilk kez gördüm açıkçası. Neyse, yine de Rank sisteminin bir *Street Fighter V* olmadığını belirtmem gerek. Artı-eksi puan aralığı sistemi olmayınca tutmuyor bu işler. Yenildiğiniz biriyle tekrar maç yapıp yenerseniz üçüncü maça izin çıkmaması gibi bir saçmalık da var. Bütün maçlar en iyi 1-1 bitiyor. Ne anladım bu işten ben? Artık rütbeye dayalı bir Rank ne kadar uzun soluklu olur bilemiyorum.

**Önceki Tekken'lerdeki minik karakter videolarına nazaran çok daha özensiz buradakiler.**

# TEKKEN 7

## ONLINE'DA BAŞARILI OLMAK İÇİN...

Tekken bir match-up oyunu. Tüm dövüşçüleri ana hatlarıyla tanımanız işinize çok yarar. Rakibin alttan, üstten vuruşlarını, kapmalarını, Art'larını bilmelisiniz ki oyunda şaşırmayın.

Oyunun jargonunu öğrenin. Forward,-back,down,up, 1(Kare), 2(Üçgen), 3(X), 4(O), dahası için tekkenzaibatsu.com/wiki/Tekken_Jargon ve fgcsozluk.wikia.com/wiki/TerimlerSözlüğü adreslerine bakın.

7-8 Hit'lik, optimal hasarlı en az bir kombo bilmelisiniz. 9-10 Hit'lik kombo biliyor ve kaçırmıyorsanız bravo. Daha fazlasına pek gerek yok.

Bu uzun soluklu bir maraton. Şu anda en güçlü karakteri seçmeniz kısa bir süre iş görebilir ama denge güncellemeleri gelince sudan çıkmış balığa dönmemelisiniz.

Yerden bilinçli kalkmalı, arenada tüm yönleri kullanarak bilinçli hareket etmelisiniz. Arenadaki duvar, balkon, kırılan zemini iyi kullanmalısınız. Sabit birisini dövmek bu oyunda çok kolay.

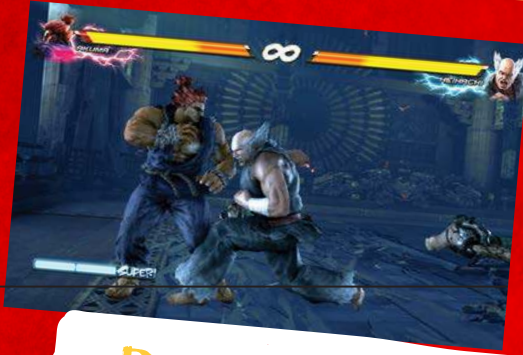
Kapmadan kurtulma konusunda hazır olmalısınız. Hangi kapma hangi tuş opsiyonuyla kırılır bilmelisiniz. Tekken bu konuda diğer oyunlara göre çok daha basittir, sadece alışmanız gerek.

Low parry'yi istediğiniz zaman yapmalı ama her daim yapmamalısınız çünkü getirisi az iken götürüsü çok olabilir.

Rakip aşağıdan vuracak diye her daim low gard almayın. Low vuruşlar genelde büyük kombolara bağlanmaz ama mid veya high'lar yarı canınızı şıp diye alır. Bu demek değil ki hiç eğilmeyin, sadece sürekli low çalışan rakibi birkaç kez cezalandırın, gerekli mesajı alır.

Yön tuşu olan art arda hareketleri yaparken, input'ları buffer'layın yani ilk hareketin recovery'si sırasında ikinci hareketin input'unu çevirmeye başlayın, zaman kazanın. Böylece rakibi ikinci hareketin aniden çıkışıyla şaşırtabilirsiniz.

Durup dururken Rage Art veya Drive yapmayın, kumar oynamayın. Drive'ları komboyla birleştirin, Art'ları da eğer son vuruşunuz değilse armor'unuza güvenerek yapın. Son vuruşa kalmışsanız Art'lar çöp.





"Şimdi üstün Capoeira sallama hareketlerimle zevkinizin içine edeceğim!"

**Bariz güçlü karakterler yok. Denge konusunda oyun çok iyi.**

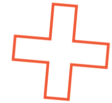
## HERKES DAHA BİR GÜZEL, DAHA ŞIK

Dövüş oyunları Unreal Engine'ini pek sevdi. İşin teknik boyutu ne kadar kolay veya zor bilemem ama UE4 ile yapılan dövüş oyunları bir harika gözüküyor yahu! *Tekken 7* de aynen öyle. Hele ki PC'de. Arenaların canlılığı, dövüşürken çıkan efektler, capture edilmiş hareketler filan harika. Bunun üzerine aksiyonu bol, epik müzikleri de ekleyin, dövüşmekten zerre sıkılmıyorsunuz (Ki müzik demişken şu ana kadarki tüm *Tekken* oyunlarının müziklerini playlist'e ekleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde şu ana kadarki tüm CGI videoları tek tek izleyebiliyorsunuz.). İki taraf da ölmeye yakınken yapılan yakın vuruşlarda oyunun karakterlere zum yapması, zamanı yavaşlatması, kimin kime o anda vuracağını bilmemek de çok iyi fikir. Bazen saçmalıyor sistem ama geneli itibariyle, özellikle turnuvalarda çok heyecanlı sahnelere imza atıyor. Zamanı yavaşlatmak güzel ama **yükleme sürelerini** 30 saniye beklemek nedir sevgili K.Harada ve takımı? SSD'li bir PC'de bu süre yarıya iniyor ama PS4 Pro'da yükleme sürelerinin daha fazla olmasının açıklaması olamaz! Hele ki online bir maçta tekrar maç yapmak isterseniz tekrar bir yükleme ekranı geliyor ki çıldırmamak elde değil! Bence şu anda oyunun en büyük sorunu bu. Acilen yamalanması gerekiyor.

## MURADIMIZA ERDİK Mİ?

*Tekken 7* hayranlarını çok bekletti. Acısı tatlısı, sevabı günahı ile en nihayetinde avuçlarımızda. İyi bir şekilde çıkması için pek çok kez ertelenen *T7*'nin içerik olarak biraz güdük kalmasını, Arcade versiyonu olmasına rağmen teknik sorunlar yaşamasını şahsen pek affedemiyorum, taş gibi çıkmalıydı *T7*. Bu hayal kırıklığı oyunun notuna yansıyor haliyle ama geleceğe de umutlu bakmak gerek. Bu eksiklikler giderilir, teknik sorunlar çözülür. Eksik karakterler DLC ile gelir, aylar sonra, belki yıllar sonra herkes mutlu bir şekilde *Tekken 7*'ye sinir olmadan gömülür. Başka bir Tekken oyunu için nefesleri tutmak mı? Bakın, o kesinlikle yapacağınız son şey olsun!

**TÜR:** Dövüş **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral **KUTULU FİYATI:** 200 TL (PC), 300 TL (PS4, One) **DİJİTAL İNDİRME:** 139 TL (Playstore), 149 TL (Steam), 209 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tekken.wikia.com



- Fark yaratan ufak değişimler, mekanikler
- Kadro oldukça yeterli
- Görsellik, müzikler, kullanıcı arayüzleri
- Online modlar tatmin edici
- Arenalar, etkileşimler
- En önemlisi de derin oynanış



- Sorunlu maç eşleştirme sistemi
- Bazı arenalardaki bug'lar
- Bazı karakterlerin dengesiz güçlü oluşu
- Hikâye modu ve Arcade modu hayal kırıklığı
- Mini oyunlar yok
- VR özelliği en gereksiz yeri, pazarlama kandırmacası

**8**

**SON KARAR**

Çok eski Tekken'ciler biraz burun kıvırsa da seriye başlamak için ideal oyun bu. İçerik zengin değil ama oynanışa maşallah.





TÜR: Aksiyon YAPIM: Platinum Games DAĞITIM: Sega DİJİTAL İNDİRME: 60 TL (Playstore, Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: vanquish.wikia.com/wiki/Vanquish_Wiki

# VANQUISH

## Nefessiz aksiyonun Everest'i

EREN ERYÜREKLİ



PlayStation 3'ün oyun kataloğunu açıp baktığınızda şöyle dört başı mamur, her yanından mükemmellik akan pek az oyun vardır, belli şeyleri çok iyi yapan oyunlarsa en fazla iki elin parmakları kadardır. Bu ay 7 yıllık bekleyişin ardından nihayet PC'lerimize teşrif eden (oldukça da iyi bir port'la hem de) *Vanquish* bu bahsettiğim ikinci kategoriye girmekte. Hani ne yönetmen **Shinji Mikami**'nin, ne de Platinum Games'in en sağlam yapımı kendisi. Ama iyidir de kerata. Ne kadar iyiymiş ona da beraber bakalım.

### GLASS CANON SAM

*Metal Gear Revengeance*'ı hatırlarsanız orada elinden kırmızı katanası düşmeyen, laf ebesi bir karakter vardı Sam isminde. İşte bu oyundaki ana karakterimizin adı da Sam ve ne tesadüftür ki onun da ağzı iyi laf yapıp bol bol sigara içmek konusunda epey becerikli. Tip olarak da birbirlerine epeyce benziyorlar. Hani neredeyse diğerinin prototipi buradaki arkadaş diyeceğim, o derece.

Sam'in ARS isminde süpersonik bir zırhı var ve yerlerde yavaş çekimde kaymasını, anında silah değiştirmesini ve insanüstü reflekslere sahip olmasını sağlıyor. Oynarken bir hayli eğleneceğiniz kayma mekaniğinin bir limiti mevcut ve bu zırhın güç kaynağının ısınması olarak oyuna yansımış, arada durup motorun soğumasını beklemelisiniz yani. Ha bir de bu zırhın defansı oldukça düşük ve birkaç vuruşta mefta olmak işten bile değil, bu yüzden sürekli siper değiştirerek oynamak en etkili yöntem.

Tabii bu adamın derdi nedir diye merak edenler olacaktır. Mevzumuz gelecekte Rusya'nın korkunç bir silahla San Francisco'yu yerle yeksan ederek Amerika'ya savaş açmasıyla başlıyor ve Ruslar Amerika'nın kayıtsız şartsız teslimiyle savaşın bitebileceğini deklare ediyorlar. Hillary Clinton kılıklı başkan da "Olmaz öyle şey!" deyip Sam'in de içinde bulunduğu birlikleri yörüngedeki bir Koloniye yollayarak Ruslar karşısında avantaj sağlama peşine düşüyor. Buradan sonrasıysa "Let's get the hell out of here!"larla "Kill those bastards!"ların havalarda uçuştuğu, ortalığın mermi manyağına döndüğü bir aksiyon cümbüşü şeklinde gelişiyor. Hatta oyun o denli aksiyonu ön plana koyuyor ki "dur şurada bir dinleneyim upgrade yapayım silahımı" diyemiyorsunuz. Bunları da yoldan kapmak zorundasınız, çünkü geliştirmeler düşmanlardan rastgele düşüyor ve çatışma esnasında almak gerekli. *Vanquish* neyse ki kısa ve 5-6 saatte bitirirsiniz muhtemelen, ama şu da var ki %95'inde karşınıza gelen robotları vurduğunuz (ki gayet iyi tasarlanmış hepsi) oyun cidden yoruyor bazı noktalarda ve öyle başına oturayım da bitirip kalkarım tarzı takılmak biraz zor. Çünkü oyun aşırı çizgisel ve alternatif rotalar, keşfedilecek gizler falan da pek yok, deli gibi oradan oraya kayıp adamları vuruyorsunuz. Arada güzel tasarlanmış boss savaşları da var ama cidden başka da hiçbir şey yok oyunu özel veya unutulmaz kılacak. Maçoluktan kırılan yüzeysel karakterlerine ve B-sınıfı Amerikan filmi diyaloglarına katlanabilirseniz eğlenceli de olabiliyor.

**AKSİYON KONUSUNDA UZMAN PLATINUM, PC PORTLARINDA DA ÇOK İYİ.**

Oyunun PC'ye gelmesi özellikle PS3'te yerlerde sürünen fps'nin stabil 60'da akmasına yaramış ve aksiyonu çok daha net hissedip kontrol altında tutabiliyorsunuz. Platinum bu işi çözmüş. Zaten *Bayonetta* port'unun başarısından belliydi *Vanquish*'in de sağlam geleceği. Dolayısıyla düşük sayılabilecek sistemlerde dahi bu ipini salmış macerayı tadabileceksiniz.

### AKSİYON TAVANDA, HİKÂYE YERLERDE

Çok önemsemeden oynarsanız fena değil *Vanquish*. Çatışmalar bol patlamalı, kaotik ve temposu hiç düşmüyor. İlginç şekilde oyunun ana problemi de bu; temposu hiç düşmüyor. Soluklanamıyorsunuz, kafa şişiriyor ve bazen boğuyor. Tam da bu yüzden azar azar alındığında tadı çıkan, bitirdikten sonra da aklınızda pek bir şey bırakmayacak, ama yine de kendini oynatan bir oyun bu.



- Hızlı, akıcı ve kaotik aksiyon
- Ara sahneler bol ve izlemesi keyifli
- Mekân ve robot tasarımları çok iyi
- 4K, 60 FPS desteği
- Bol silah çeşidi
- Fiyatı uygun

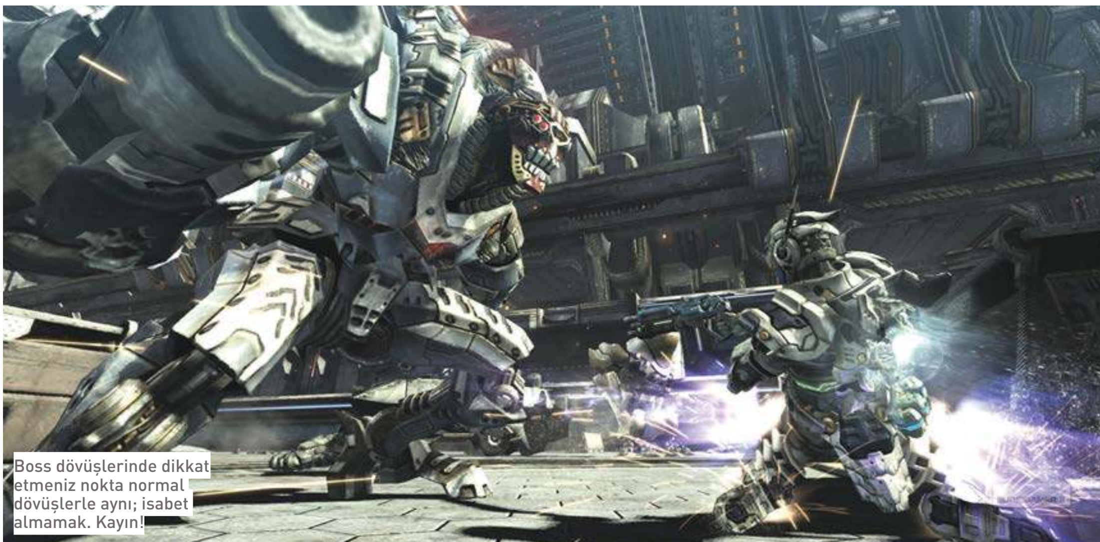


- Çok yorucu
- Alternatif rotaların ve keşfedilecek şeylerin azlığı
- Baştan sona hiç değişmeyen oynanış mekanikleri
- Geliştirmeleri topladığımız puanlarla yapsaydık keşke
- Hikâye vasatın altında
- Karakterlerin hiçbirisini önemsemeyeceksiniz
- Bir yerden sonra bayan Amerikan filmi klişeleri
- Bitirince tekrar oynamak için bir sebep yok

**7**

**SON KARAR**

Isınmaya başlayan havaları daha da ısıtmak için ideal bir seçim.

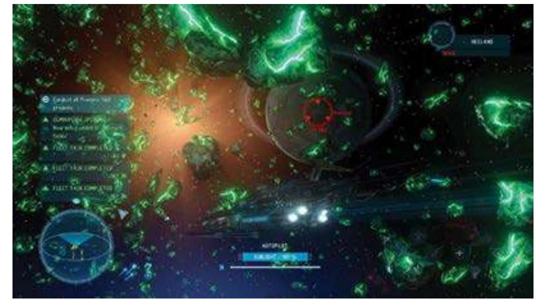


Boss dövüşlerinde dikkat etmeniz nokta normal dövüşlerle aynı; isabet almamak. Kayın!

**TÜR:** Simülasyon **YAPIM:** Little Green Men Games **DAĞITIM:** Iceberg Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 55 TL (Steam)
**YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-sgw

Ele geçirmeniz gereken harita bu. Kendinizin gidemediği noktalara başka filoları yollayabilirsiniz.





Her uzay kahramanı macerasına küçük bir gemiyle başlar.

# STARPOINT GEMINI WARLORDS

## Uzay boş da olsa insan fethetmeden duramıyor

NURETTİN TAN

*Starpoint Gemini: Warlords*'un erken erişim sürümünü oynarken oyun tam olarak çıktığında acaba ne kadar değişebilir diye düşünmüştüm. Lucas Arts'ın halen şahane oyunlar yaptığı o güzel yıllarda *Tie Fighter* ve *X-Wing*'lerle büyümüş bir çocuk olarak uzay savaşı dendiğinde beklentilerim bayağı yüksek oluyor. Senaryodan falan bahsetmiyorum, benim için en önemli eksiklik oynanabilirlikti. *Warlords* bütün samimiyetimle söylüyorum (sonradan fena yereceğim çünkü) insana *Privateer* ve *Freelancer*'ı hatırlatan harika fikirlerle süslenmiş bir "sandbox".

Oyunun konusu bulunduğu galaksideki küçük bir bölgenin kontrolünü ele almak için sıfırdan kolları sıvayan bir gemi kumandanını yönetmemiz üzerine kurulu. Bunu yaparken *Starpoint*'in odaklandığı iki element var; ilki hâkim olduğunuz güneş sisteminin ihtiyaçlarıyla ilgilenip geliştirdiğiniz makro yönetim, diğeriyse uzay savaşları. Makro yönetim kısmıyla hiçbir sorunum yok, aksine bu bölüm tasarımcılar kör olana kadar, detayın tadını tuzunu kaçırana kadar ince ince işlenmiş. Karakterinizin sarmaşık gibi karman çorman "Skills & Perks" özellikleri, gemilere takabileceğiniz silahlar ve parçaların çeşitliliği, hâkim olduğunuz yıldız sistemlerine kurduğunuz uzay üslerini geliştirme seçenekleri (toplam filo gücünüzü arttırmak, maden işleri için merkez inşa etmek, hurda parçalama deposu kurmak gibi), satın alabileceğiniz gemi seçeneklerinin fazlalığı çeşitliliğin çıtasını arttıran güzel fikirler. Gerçi bu noktada belirli bir andan sonra sorun olduğunu görüyorsunuz çünkü üretmeniz ve geliştirmeniz gereken çok şey var ve hepsi adım adım astronomik fiyatlara tırmanıyor. O parayı toplayabilmek için uzay üssünüzden alacağınız görevleri yapmanız gerekli. Şunu yok et, bunu tamir et, onu hurdalarına ayır gibi görevlerin ardı arkası kesilmiyor ve bir noktadan sonra tekrar sayısı bunaltıcı şekilde yükseliyor. Ama para lazım, dolayısıyla sıkılsanız bile birbirinin aynı görevleri yerine getirmeye devam ediyorsunuz.

Fakat bana kalırsa en büyük sorun *Starpoint*'in oynanabilirliğinde. Daha ilk dakikada gemiyi nasıl kullanacağımı öğretirken kendisinden soğudum ve sadece yazmak zorunda olduğum için görev aşkı ile oynadım. Beni rahatsız eden en büyük şey uzay gemilerinin hiçbir ateşleyici motorun verdiği ivmeden fiziksel olarak etkilenmeden belirli bir hızda rahatlıkla sağa sola, yukarıya aşağıya dönmesi. Elbette uzaydayız, sürtünme kuvveti yok ama bizi iten güçlere gösterdiğimiz fiziksel bir tepki olması gerekli. Yok! Kısacası oyunun fizik motoru neredeyse yok, bir meteora ya da gemiye çarptığınızda geriye doğru yumuşak bir top gibi sekiyorsunuz. Kokpitin içinden gemiyi kullanamamak ise büyük bir eksiklik... Muhtemelen yapımcılar "Bu kadar çok gemi yaptık, kim uğrayacak o kadar geminin kokpitinin tasarımıyla?" diyerekten işten kaytarmışlar. Dilerseniz üçüncü kişi kamerasından dilerseniz birincil kişi kamerasından oyunu oynayabiliyorsunuz ama birincil kamerada geminin sadece burnu görünüyor, kokpit yok... Olsa harika olurdu çünkü sıkıcı uzay savaşları heyecan kazanır, oyunda bulunan basit RYO elementlerine kendimizi daha iyi kaptırır, daha kaptan gibi hissederdik.

Aslında yaptığınız görevlerin tekrar sayısını düşündüğünüzde ve kontrol etmeniz gereken güneş sistemlerini savaşıp/savunurken harcayacağınız süreyi göz önüne aldığınızda *Starpoint*'in oynama süresi gayet uzun. Baygınlık geçirmezseniz bu güzel bir şey... Bir yandan uzay geminizin içinde sağa sola saldırıp, öbür yandan büyüttüğünüz sınırların güvenlik ve geliştirme çalışmalarına odaklanmak bana kalırsa oyunun en büyük artısı. Şahsen uzay savaşlarını çok yavan bulduğum için oyuna ısınamadım. Eğer çarpışma kısmı eğlenceli olsaydı tekrarlayan görevleri yapmak sorun olmazdı. Size tavsiyem eğer *Starpoint* ilginizi çektiyse uzay savaşlarını içeren bir Twitch yayını izleyin, eğer halen hoşunuza gidiyorsa geri kalan detaylarıyla *Starpoint Gemini: Warlords* sizi bir hayli tatmin edecektir.



- Makro yönetimdeki detay seviyesi
- Grafikler



- Kokpit görünümü yok
- Para toplamak için çok görev yapmak gerekli ve görevler kendini tekrarlıyor
- Uzay savaşları oynanabilirliği çok yavan
- Patlama efektleri çok kötü

**6**

**SON KARAR**

Yapılması gereken en önemli şeyler geçiştirildiği için harika bir oyun olma potansiyeli ucuzca harcanmış.

○ **TÜR:** Yürüme Simülasyonu ○ **YAPIM:** Oldmoustache Gameworks ○ **DAĞITIM:** Artcom ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-no70


Basiri kullanma mekaniği epey başarılı.

# No70 EYE OF BASIR

## Sana ne olmuş böyle?

İHSAN C. ASMAN

*Eye of Basir* bu sene en merakla beklediğim oyunlardan biriydi. Oynanış videoları epey ilgi çekici durmakla beraber, esasen oyunun hikâyesine dair sızanlar beni yakalıyordu: Eyüp semtinde babaannesiyle yaşayan iki erkek çocuk, evde yaşanan paranormal olaylar ve gelecekte bu çocukluk travmalarına abi-kardeş geri dönme durumları. Yani nasıl ki *Outlast 2* Katolik okulu ve Arizona çöl ortamlarını bizi yerimizden sıçratarak resmediyor yahut *Detention* Tayvan'daki sıkıyönetim sürecini başarıyla ekranlara taşıyorduysa, ben de *No70*'den benzer şekilde korkunun yanında sağlam bir hikâye ve onu besleyen oturaklı bir Türkiye bağlamı bekliyordum. *No70* sadece bu beklentimi boşa çıkartmamış; aynı zamanda OGZ Youtube kanalındaki versiyondan dahi geriye gitmiş bir oyuna dönüşmüş maalesef.

### BASİRETİN BAĞLANMASI

Hikâye dediğim gibi umut vadederek başlıyor: *No70*'in odağında Basir adındaki mercek yer alıyor. Basir aynı zamanda hem Allah'ın 99 isminden biri hem de gündelik yaşamda ara sıra kullandığımız basiret kelimesinin kökü. Uzağı görme, olacakları önceden görme, gerçeği görme gibi anlamları var. Bu mercek normal şartlarda birbirinden ayrı olması gereken boyutların iç içe geçtiği durumlarda bir şekilde ortaya çıkıyor. İşte Erhan bir gün yanı başında, içeriği Basir'i işaret eden bir mektupla uyanıyor ve olaylar gelişiyor.

Şimdi madem ki konu birçok farklı boyutu/alemi, İstanbul ve Türkiye dışında ülke ve şehirleri ve hatta farklı zaman dilimlerinden insanları barındıran bir kapsamda, o halde olay örgüsünün bir şekilde derinleştirilebilmiş olması gerekir. Bunun için de mesela iyi yazılmış karakterler ve yüzeyde anlatılanı besleyen güçlü alt metinler gibi unsurlar olmazsa olmazdır. Etrafa serpiştirilecek metinler *SOMA* gibi oyunlarda gördüğümüz üzere bu anlamda iş görebilir gerçekten. Halbuki *No70*'deki notlar bunu sağlamaktan çok uzak çünkü çok az şey söylüyorlar. Basir ve kardeşliğe dair çok daha fazla bilgiye ve başta Rum Alexis amca olmak üzere potansiyeli olan karakterlere ilişkin daha fazla detaya yer verilmesi gerekirdi. Üstelik not ve altyazılarda yer yer yazım yanlışları yapılmış.

Sonra hikâyenin anlatılış tarzı inanılmaz dağınık. Bilhassa anlatıcı ve yönlendirmelerinde ciddi sıkıntılar var. Mesela anlayabildiğim kadarıyla anlatıcı Erhan. Öte yandan her bölümün başında isim ve tarih yazıyor, bu sayede oyun o bölümde kimi oynayacağınızı söylüyormuş gibi hissediyorsunuz; ama örneğin ikinci bölümün başında "Aras ve tarih" ekranda sizi karşılarken konuşan hâlâ Erhan ve Aras'la olan çocukluk anılarından söz ediyor. Gene bölümler arasındaki geçişlerde neyin ne olduğu çok iyi aktarılamadığından hikâyenin takibi fazlaca güçleşiyor. İlk bölümde Erhan'ın evindeyken (hoş, hâlâ emin olamıyorum ya) ikinci bölümde bir Rum mezarlığında dolanıyoruz. Arada oyunun size verdiği hiçbir bağlantı, yönlendirme yok. Anlatıcının anlattıkları ya yetmiyor ya da alakasız kalıyor. Üçüncü bölüm de bir çırpıda bitiyor; demin ne yaptık, şimdi ne oldu ve sonrasında ne olabilir hiçbir şey belli değil. Bir de tıpkı *Roots of Insanity*'deki gibi *No70*'in Türkçe dublajındaki vurgularda da sıkıntı var.

Şimdi tüm bu sorunların üstüne en büyük hayal kırıklığını açıklıyorum: Oyun sadece iki saat sürüyor. O da benim gibi her yeri didik didik eden meraklı bir oyuncuysanız. Yapımcı Volkan Demir bundan altı ay evvel OGZ kanalında Enis'e "on - on beş saat bir oyun süresi planlıyoruz" demişti. Üç ay öncesinin bilgilerine baktığımızdaysa oyunda en az beş bölüm olacağı söyleniyordu. Ben yapımcıların bize ulaştırdığı erken versiyonu oynadığımda oyunun çıkmasına daha on gün vardı ve sitelerinde oyunun en az üç-beş saat bir oynanış süresine sahip olacağı yazıyordu. On beş saatten beş saate, en sonunda da iki saate nasıl düşüldü bilmiyorum; ama oyunun şu ana kadar saydığım tüm sıkıntıları iki saate her şeyi sığdırma çabasından ileri gelmiş gibi duruyor. Hikâyedeki dağınıklık da bundan mı acaba? Sanki bazı bölümler, notlar oyunun son halinden çıkarılmış. Hatta Volkan Demir'in oyunda Ayasofya'da geçen bir bölüm olacak dediğini hatırlıyorum. Yaşadığım hayal kırıklığının yoğunluğu bu satırlara ne kadar yansıyor bilmiyorum ama oyunun son haline gerçekten çok üzüldüm.







## ÜZÜLME SİMÜLASYONU

Peki oyun nasıl görünüyor/duyuluyor ve daha da önemlisi, oynanış nasıl? Neyse ki *No70* görsel açıdan fena iş çıkarmamış. Unreal 4 motorunun tüm gücüne arkasını yaslamış haliyle oyun, tasarımdaki incelikler de eklenince görsel olarak epey keyifli ve yer yer korkutucu anlar yaşatabiliyor. Ses kullanımı da başarılı: Özellikle ilk bölümde o diken üstündelik hissi çok iyi verilmiş. Gene de ufak tefek fps düşüşlerine ve grafik hatalarına denk geldim. Bir de bazı jumpscare anlarında nedense ağır çekime girmiş gibi oluyoruz, bilerek mi tercih edilmiş yoksa teknik bir sıkıntı mı emin değilim.

Oynanış kanadındaysa oldukça ilginç şeyler olmakla beraber hayal kırıklıkları da var. Çünkü oynanıştaki detayları gördükçe potansiyelin hebası bakımından daha da kederleniyor insan. Mesela Basir'in kullanımı. Mercek Outlast'teki kamera kullanımına benzer şekilde "karanlıkta görülemeyenleri" gösterme işlevine sahip ancak daha farklı, özgün ve "bizden" bir şekilde. Ama kendisiyle gördüklerimiz çok az ve sınırlı. Basir yüzünden bir şey görüp de ürktüğüm bir ya da iki sahne ancak vardır yani, öyle söyleyeyim. Bir de nedense ilk oynanış videolarına gördüğümüz eğilme ya da kafayı yana uzatma gibi hareketler kaldırılmış. Bunlar dışında insana tıkla ilerle macera oynuyormuş gibi hissettiren bulmacalar var. Oynanışı en çok bulmacalar kurtarmış diyebilirim ama oyunun geneli düşünüldüğünde işlevlerini çok da abartmamak ve bugüne dek çok daha iyi kurgulanmışlarını çözdüğümüzü not etmek gerek. Oyun en son Steam'de yürüme simülasyonu olarak açıklandığı için son bir iki şey de söz konusu türde çok önemsediğim keşif hissine dair söylemek istiyorum: Bazen en olmadık yerde bir anahtar buluyorsunuz ya da fark edilmeyen bir perdeyi aralıyorsunuz ama sonrasında ne etkileşecek ne de Basir'le görülecek bir şeye denk geliyorsunuz. Madem buralarda bir şey olmayacaktı komple çıkarılsalarmış da olurmuş.

Ne yazık ki *No70: Eye of Basir* büyük düş kırıklıklarım listemde önemli bir yer edindi kendine. Bu kadar bekledikten sonra böylesine potansiyelli ama eksik hissettiren bir oyunla karşılaşmak gerçekten çok üzücü. Evet muhtemel ki bu tatsız sonucun arka planında çeşitli zorluklarla örülü bir hikâye var; ancak oyunun incelemesinin de olabildiğince nesnel olması gerekiyor. Çünkü ilk paragrafta bahsettiğim ve sadece benimle sınırlı olmadığına inandığım beklentilerin günün birinde gerçeğe dönüşmesinin yolu, eksiklikleri ve onlara dönük yapıcı eleştirileri görebilmekten geçiyor.

Unreal Engine'le yaratılan atmosfer gerçekten iyi, keşke içi de hayal ettiğimiz gibi daha dolu olsaymış.




**TEMELİNDEKİ FİKİRLE OYNANIŞ ELEMENTLERİ ÇOK İYİ DÜŞÜNÜLMÜŞ BİR OYUN NO70. SIKINTISI FİKRİNİ AKTARMADA BAŞARILI OLMAMASI.**



Tasarımdaki inceliklerden kastım böyle şeyler.





- Grafikler gayet sağlam, ses kullanımı başarılı
- Basir kullanımı fikir olarak çok iyi düşünülmüş
- Bulmacalar işini en iyi yapan husus olmuş oynanış genelinde
- Müzikler olması gerektiği gibi



- Geliştirme sürecinde ilk 15 saat diye duyurulan oynanış süresi 2 saat
- Konunun kapsamı geniş ama hiçbir şey derinleştirilmemiş
- Anlatım dağınık, etraftaki notlar doğru dürüst bilgi vermiyor
- Basir'in kullanımı çok kısıtlı
- Keşfetmek ödüllendirici değil
- İlk versiyonlardaki kimi hareketler oyunun son halinden kaldırılmış
- Türkçe dublaj ve metinlere İngilizce kadar özenilmemiş.
- Satış fiyatı olması gerekenden yüksek

**5+**

**SON KARAR**

Monochroma gibi. Her şey yolunda gitse muhtemelen bir Türk oyun klasiği olacakken bu şekilde çıkmış olması çok üzücü.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Codemasters Southham ○ **DAĞITIM:** Codemasters ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 120 TL (Kinguin), 209 TL (PSN), 145 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/dirtgame


Sırf sponsorları memnun etmek için aracı da yeni temizledik ama n'aparsın...





Baştan izleyin bakalım o slalomu neden yapamamışsınız.

# DIRT 4

## Eskilere dönüş...

SABRİ ERKAN SABANCI

Bundan yaklaşık 15-16 yıl öncesinde, bir akrabamızdan kalan PS1'i ve yanında verdiği yığınla oyunu kurcalarken CD'nin birine denk gelmiştim. Colin McRae diye bir adamın adı vardı üstünde. Ben nereden bilecektim ki o oyunun bir yarış oyunu olduğunu, hayal meyal hatırlamama rağmen hâlâ oynadığım en değişik, en hoş yarış oyunlarından biri olacağını. Benim motor sporlarına ilgi duymamı sağlayan ilk oyun olsa gerek *Colin McRae Rally*. O yaştaki bir çocuk için yeteri kadar anlaşılabilir ve kolaydı, bir iki denemeden sonra oyunu iyice kavramıştım. Sonrasında *Need for Speed*'leri keşfetmemle uzun bir süre simülasyon tarzı oyunlardan uzaklaştım, çünkü arcade oynanışa sahip oyunlar daha eğlenceli geliyordu ve gün geçtikçe tüm simülasyon oyunları iyice karmaşıklaşıyordu.

Ben de bekledim. Off-Road yarış aşkımı *Forza Horizon*'larda yaşamaya devam ettim ancak hâlâ ralli oynamak istiyordum. *DiRT Rally* duyurulduğunda heyecan yaşayıp ardından yine o karışık simülasyon kafasına devam ettiğini görünce biraz hayal kırıklığına uğradım. Ancak sevgili *Codemasters* ben ve benim gibi oyuncuları duymuş ve dinlemiş olsa gerek ki *DiRT 4*'ü çıkartıp hepimizi mutlu etti *(hâlâ "o" klişe espriyi yapmamış olman da beni mutlu etti - Ö).*

### SİMÜLASYON AMA DEĞİL

Şimdi dürüst olayım, oyun öyle *Forza Horizon* ya da *Need for Speed* gibi tam manasıyla arcade/casual oynanış tarzına sahip bir yarış oyunu değil. O mantıkla alacaksanız uzak durmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Girişte o kadar "simülasyon ama kavraması zor değil"in üstünde durmamın sebebi buydu. Ama oyun *DiRT Rally* kadar da simülasyon değil. Tam ikisinin ortasında, yine ralli mekaniklerine sahip, yine aracı düzgün ve temiz kullanmaya dayalı ancak simülasyonlar kadar da cezalandırmıyor ya da düzgün oynayabilmeniz için saatlerinizi vermenizi gerektirmiyor.

Oyunu açar açmaz zaten sizden Gamer ve Simulation adı altında iki oynayış tarzından birini seçmenizi istiyor *DiRT 4*. Gamer biraz daha









*DiRT 3*, PS1 dönemi *Colin McRae Rally* oyunlarını anımsatıyor. Araçların hızlanması daha çabuk, yol tutuşları daha fazla, virajlarda daha keskin ve daha az cezalandırıcı bir şekilde dönmenizi sağlıyor. Simulation ise *DiRT Rally* kadar olmasa da biraz daha gerçekçi. Araçlar daha ağır, daha fazla kayıyor ve hatalarınız Gamer moduna kıyasla daha fazla cezalandırılıyor. Eğer seçtiğiniz oynanış tarzından memnun kalmazsanız da istediğiniz zaman değiştirebiliyorsunuz, o konuda sıkıntınız olmasın.

Bunlar dışında oyunun oynanış konusunda pek de bir sıkıntısı yok. Gamer'da da olsanız, Simulation'da da olsanız etkinlikler arasında ya da yarış esnasında hâlâ aracınızı tamir etmenizi gerektiren şeyler yaşıyorsunuz. Ben çoğunlukla Gamer tarzında oynadım ve yarışın ortasında sağ ön lastiğin önceki yarışta yaşadığım kaza yüzünden patlayıp komple tekerden çıkmasının ardından sağ arka tekerin de patlaması sonucu yarışın geri kalanını oraya buraya sallanarak, zar zor bitirdim. Lastik değiştirmek de istemedim, çünkü yarış esnasında yaptığınız tamirler sürenizden alıyor. Her ne kadar bu olaylardan önce biraz fark açmış olsam da 30 saniye kaybedecek kadar büyük bir fark yoktu ve yanımda sadece tek yedek lastik olması da takdir edersiniz ki birazcık sıkıntı yarattı.

*DiRT 4*'ü işte bunun gibi anlar eğlenceli yapıyor. "Yarış öncesi tamir yapmalı mıyım yapmamalı mıyım?", "Lastiği değiştirecek kadar vaktim var mı?", "Yarışın hangi turunda Joker yolunu kullanmalıyım?" ve benzeri gibi vermeniz gereken anlık kararlardan bahsediyorum. Evet, *DiRT Rally*'de de vardı bunlar, farkındayım. Ancak diyorum ya, oynanış olarak herkese daha açık bir oyuna böyle simülasyon-vari seçimlerin eklenmesi oynayan oyuncuları motor sporlarına karşı daha fazla çekiyor. O yüzden *DiRT Rally*'yle karşılaştırılmasını da yanlış buluyorum *DiRT 4*'ün. Daha casual, daha arcade bir oyun olması gerekiyordu oynanış olarak bunun. Ve bunu gerçekten başarmış Codemasters ekibi *(gerçekten de yapmıyor gibisin malum espriyi, tebrikler! - Ö)*

**YAPILACAK ÇOK ŞEY VAR**

*DiRT 4* içerik olarak da bayağı tatmin edici. Artık neredeyse her yarış oyununda olan kariyer modunun yanı sıra kendi etkinliklerinizi oluşturup istediğiniz gibi oynayabildiğiniz Freeplay, aldığınız yeni araçları test etmek ya da oyunun mekaniklerini öğrenebileceğiniz DiRT Academy ve Joyride adı altında sadece belirli süre içinde en hızlı turu yapmaya çalıştığınız ya da yarış alanındaki kutuları yıkmaya çalıştığınız bir mod bulunmakta. Ayrıca çoklu oyunculu kısım da Multiplayer ve Competitive olarak iki ayrı seçeneğe sahip. Multiplayer diğer çoklu oyunculu oyunlardaki "Quick Play" kafasındaki bir modken, Competitive rütbeye ve belirli hedeflere ve meydan okumalara sahip bir bölüm. Benim vaktimin büyük bir kısmıysa tıpkı diğer spor ve yarış oyunları gibi kariyer modunda geçti.

Oyun modlarını anlatmaya girişmeden önce *DiRT* oyunlarını daha önce hiç oynamamış güzide okurlara hemen uyarımı geçeyim: DiRT Academy'yi sakın atlamayın! Temel



– Abi buradan sağa dön diyordu haritada...
+ Ben dedim yolu soralım diye dinlemedin ki.




**EĞER AĞIR SİMÜLASYON İSTERSENİZ DIRT RALLY HÂLÂ EN İYİ SEÇENEK. AMA ARCADE SEVİYORSANIZ SİZİN RALLİ OYUNUNUZ BUDUR!**

## PEKİ YA SIMULATION

İncelemede belirttiğim gibi oyunu çoğunlukla Gamer tarzında oynamayı tercih ettim çünkü beklediğim DiRT oyunu buydu. Ancak DiRT Rally sevenlerin de Codemasters'ın Simulation modunu övüp, DiRT Rally'den daha iyi olacağını iddia ettikten sonra "Simulation modu o kadar iyi mi gerçekten peki?" diye merak etmesi doğaldır. Okuduğum ve izlediğim kadarıyla (kendimi bu konuda pek uzman olarak görmediğim için genel görüşü aktarmak istedim) Simulation modu oyuncuları pek de memnun etmemiş. Steam'deki düzgün kullanıcı incelemelerine, DiRT'ün subreddit'indeki başlıklara ve DiRT Rally'le karşılaştırmalara göz gezdirdim, genel olarak her DiRT Rally oyuncusunun sıkıntısı Simulation modunun pek de önceki oyuna yakışmadığı yönünde. Özellikle Force Feedback, oyun fizikleri ve araçların yol tutuşları konusunda çok fazla şikâyet var. Eğer Simulation modundan Codemasters'ın iddia ettiği gibi DiRT Rally'den daha iyi bir şeyler bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrama ihtimaliniz yüksek.




Rakibin üstünden uçup önüne geçmek dünyanın en şekil şeyi olabilir.




Buggy'leri ve tekerleklerini öngörmesi ve zaptetmesi zor ama bir o kadar da eğlenceli.




Hıı hı, evet, tabii...

## KARİYER MODU DIRT 4'ÜN EN ÖNEMLİ ARTILARINDAN. KENDİ TAKIMINIZI YARATMAK, YÖNETMEK, YÜKSELMEK VS. ÇOK AKICI.



olarak oyunun kontrolleri çoğu yarış oyunuyla aynı olsa da oynanışı anlatırken dediğim gibi, oyun Gamer seçeneğinde bile ne yaptığınızı bilmiyorsanız zorluyor. Ekranın sağ alt köşesinde herhangi bir minik harita da bulunmadığından ikinci pilotunuz "right 2, don't cut" dediğinde ne dediğini anlamanız gerekiyor. Hele ki sabahın bir vakti, sisli bir mekânda yapılan bir yarışsa. Ki zaten o yarışta da arada telsizimiz gidip geldi de, neyse… Başka günün hikâyesi o.

Oyunun kariyer modunu gerçekten çok detaylı ve tarzını "kendi takımını kurma" olayını seven biri olarak da çok eğlenceli buldum. Özellikle takım tesisleri, yükseltmeler ve sponsorluklar gerçekten hoşuma gitti. İsterseniz size diğer takımlar tarafından verilen araçlarla da bu detaylara girmeden oynayabiliyorsunuz ancak kendi takımınız olarak oynadığınızda daha fazla para size kalıyor ve başkası adına değil de kendi takımınız adına (benimki OGZ Racing Team, eheh) yarışmanın haklı gururunu ve mutluluğunu yaşıyorsunuz.

Ancak arada başka takımlar için de yarışmak zorunda kalmadım değil. Mesela yeni kilidini kaldırdığım bir etkinlik için yeteri kadar param kalmamıştı çünkü hepsini kendi takımımın tesislerinin yükseltmelerine harcamıştım. Ben de başka bir iki etkinliği başka takımlar adı altında yapmak zorunda kaldım. Parayı topladım ettim bir şekilde, tam aracı almaya gittim ve fark ettim ki tesislerde garajı bir üst seviyeye yükseltmediğimden garajda yer kalmamış. Hop, tekrar arabaya… Bir iki ufak etkinlik daha yapıp o garajın yükseltmesini yaptım ve sonunda o çok istediğim etkinliğe kendi takımım adı altında girdim. Bu arada oynanıştan bahsederken iki tekerimin patladığı bir yarışı anlatmıştım ya. İşte bu etkinlikte oldu o da. Hayat gerçekten de çok acımasız.

Kariyer modundan sonra da *Driveclub*'ı da bir süre oynamama sebebiyet olan "altın madalya alma takıntısı" yüzünden Joyride modunda da bayağı takıldığım. Modları tanıtırken de söylemiştim ya, çok basit amaçlara sahip iki tane oynanışa sahip Joyride. Biri en çok kutuyu ezme, diğeri de belirli bir süre içerisinde yarışı tamamlama. Sizi ne kadar sarar, ne kadar vaktinizi gömersiniz bilmiyorum ama benim bayağı vaktimi aldığını belirtmek istedim.

Freeplay modunda da dediğim gibi kendi etkinliklerinizi istediğiniz ülkede, istediğiniz türde oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca verilen ekstra ayarlar sayesinde de yarışın ne kadar uzun ve ne kadar karışık olabileceğini seçebiliyorsunuz. Tek tuşa bastığınızda oyun size ona uygun yarış mekânları yapıyor. Kariyer modunu ve Joyride'ı sömürüp üstüne çoklu oyuncudan da sıkılırsanız size istediğiniz kadar yarış verebilen bir mod Freeplay. Merak etmeyin, burada da para kazanabiliyorsunuz.

Herhalde oyunda en az vakit ayırdığım kısım çoklu oyunculu taraf oldu. Genellikle adı *Forza Horizon* ya da *Mario Kart* olmayan yarış oyunlarını çoklu oyuncu olarak oynamam ancak *DiRT 4*'e fırsat verdim. Beni pek sardığını söyleyemem ancak oynadığım süre boyunca da maç bulma sıkıntısı dışında herhangi bir problem yaşamadım.

Araç sayısında da herhangi bir problem yok. Tamam, illa ki bir *Forza* kadar bol seçeneği yok ancak bu temelinde bir yarış oyunu ve o kadar da dolu olmasına gerek yok. Bazı kategorileri tatmin edici derecede dolu, bazı kategoriler





boş, ancak diğer oyunlardaki gibi de bir aracın 50 farklı versiyonunu koyup "1000 tane araç var!" demelerinden daha iyi. Gayet kıvamında ve yeterli *(şşş, yapmayacaksın değil mi bak? - Ö)*

## DÜZ ASFALTTA GİDERCESİNE

Oyunun teknik detaylarına gelecek olursak… Gerçekten herhangi bir sıkıntım ve problemim olmadı. Codemasters'ın *F1 2015*'den beri *F1* serilerinde kullandığı EGO Engine 4.0 sonunda *DiRT 4*'le beraber *DiRT* serisinde de kullanılmaya başlanmış. Umarım sonraki *DiRT* oyunlarında da kullanmaya devam ederler.

Görsel açıdansa oyun muazzam. Ormanlık alanlarda aracın arkasından uçuşan yaprakların detayları, aracın üstünden yansıyan güneş ışıkları, arada geçen ufak kelebekler, su sıçramalarındaki detaylar, aracın aldığı hasarı net olarak görebilmeniz… Daha saymaya devam edebilirim, ancak çoğu yarış oyununu harika yapan o ufak tefek detayların hepsi *DiRT 4*'te de bulunmakta. AMD FX 6300 gibi eski sayılabilecek bir işlemciyle ve AMD'nin RX 470 ekran kartıyla görsel ayarların büyük bir kısmı en yüksekteyken bile 1080p'de 60 fps alabildim ve bu bahsettiğim detayların çoğunu rahatlıkla yakalayabildim.

Oyunun ses dizaynıysa sanırım son zamanlarda oynadığım yarış oyunları arasında en iyilerinden biri olabilir. Aracın motorundan çıkan seslerden, egzozun patlamalarından sorun var mı yok mu anlayabiliyorsunuz hemen. Hatta arada aracın tekerinin patladığını aracın sağa sola çekmesinden değil, lastikten gelen sesten anlamışlığım bile oldu.

Ayrıca incelemede pek detaylı olarak bahsedememiş olsam da Nicky Grist gibi bir efsanenin ikinci pilot olarak sesini duymak da harika bir his. Karakterinizi kadın şoför olarak açarsanız da size Jen Horsey'in sesi eşlik etmekte.

Ve tabii ki oyunun müziklerinden bahsetmezsem içimde kalacak. Çoğu incelemelerde artık pek de takılmayan bir kısım, farkındayım evet. Ancak müzik konusunda biraz hassasım ve bir oyunun müzikleri benim için oyundaki her şeyi birleştiren, bir arada tutan parça. *DiRT 4* de bu konuda başarılı bir iş çıkarmış. *DiRT 4*'ün OST'si Queens of the Stone Age, Disclosure, The Chemical Brothers gibi her müzik tarzından isimler barındırıyor, biraz *NFS: Underground* günlerini anımsattı bana. İsterseniz Spotify'da albüm olarak da var, şu an bu incelemeyi yazarken arkaplanda çalıyor hatta :) *(güzel, güzellll... böyle devam... başaracaksın... - Ö)*

## STOP BY THE MARSHAL, PLEASE

*DiRT 4*'ü ilk defa oynadıktan sonra fark ettim ki bu oyun benim farkında olmadan beklediğim ve uzun zamandır açlığını çektiğim yarış oyunuymuş. Oyun tamamen oynayan kişinin zevk almasına, motor sporlarını seven ancak *DiRT Rally* kadar da simülasyon sürüş tarzından zevk almayan insanların ve türe ilgi duyanların başlaması ve zevk alması için yapılmış. Eğer bu yazı geçirecek bir oyun arıyorsanız ve yarış oyunlarına ilgi duyuyorsanız, *Forza Horizon 3*'ün bilgisayar portu pek de iyi bir halde değilken seçeneklerinizden biri şimdiden belli. İlla simülasyon istiyorum ben diyorsanız da *DiRT Rally* hâlâ iyi bir tercih. Ama benim gözümde *DiRT 4* Codemasters'ın uzun zamandır yaptığı en iyi yarış oyunu olarak kalacak, orası kesin.

Mühendisler çok gerçekçi değil neyse ki. Maç edilmiş kola kutusuna dönen arabayı görünce küfretmiyorlar.









Pek büyük bir sıkıntı olmasa da "Team Pattern" seçenekleri çok az.



- Kavraması kolay oynanış
- Her oyuncuya uygun tarz sunuyor
- Gerçekten de bir şeyler öğreten eğitim bölümü
- Yarış oyunlarını iyi yapan her ufak detaya sahip
- Nicky Grist!



- Simülasyon modu DiRT Rally oyuncularını memnun edemedi
- Ralliyi kavradıktan sonra Landrush modunun çabuk kolaylaşması/sıkıcılaşması

**8+**

**SON KARAR**

Dirt 4'lük bir oyun olmuş. Skoru eşitlemiş. Ehehe. Tamam sustum. (ULAN!!!! - Ö)

TÜR: Aksiyon / Roguelike YAPIM: Rockfish Games DAĞITIM: Rockfish Games DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-117-everspace

# EVERSPACE

## Öldürmeyen uzay bulmuşlar

ALİ SEZGİN

Hayatta ölüm bir son olmasaydı ve hatta bir yetişkin olarak başlayıp buna rağmen hiçbir şey bilmeseydiniz ne yapardınız düşündünüz mü? Düşünsenize tuvalete ilk gittiğinizde neyin ne işe yaradığını bilmiyorsunuz. Hop boğazınıza soktuğunuz diş fırçası sizi öldürüyor. Sonra yataktan tekrar kalkıp bu kez klozete kafanızı sokup boğularak ölüyorsunuz. Bir noktadan sonra her şeyi çözemeseniz de en azından bunu daha zor öleceğinizi az biraz tahmin edebiliyorum. *Everspace* işte tam olarak bunun uzay gemili hali olmuş.

*Everspace* roguelike dediğimiz, yani oyuncuların defalarca yanıp ölerek ilerlediği, tek atımlık kurşun mantığıyla çalışan bir oyun. Oyuna Sektör 1'de başlıyorsunuz ve burası haricindeki her yer yeniden doğumunuz ardından rastgele olarak yeniden oluşturuluyor. Her yaşam ayrı bir macera, ayrı ittifaklar ve hepsinden önemlisi toplanabilecek yeni eşyalar ve özellikler anlamına geliyor. Paralar ve taşınabilirler patlayan geminizle birlikte kaybolsa da bulabileceğiniz veya alabileceğiniz geliştirmeler sizde kalıyor. Oyunun zorluğu yüzünden yaşadığınız ölümler ve takıldığınız noktalar geminiz güçlendikçe daha ulaşılabilir hale geliyor. Deneyim kazandıkça gelen özellikler de bunlardan biri. Özellikle enerji bonuslarınızı *Everspace*'in başında doldurursanız hem kalkan hem de saldırı konusunda çok sorun yaşamayacağınızı garanti edebilirim. Oyun da hikâyesini bunun üzerine kurmuş aslında. Çok açık vermeden anlatmam gerekirse, sürekli ölüp dirilmemizin mantıklı bir nedeni var. Yeni içerik açtıkça geminizin yapay zekâsı bunu size anlatıyor ve amaçsız gözüken oyunun sonuna bir hedef koymuş oluyor.

### IŞIN SİLAHINA KARŞI ÇELİK AYNALI GEMİ

*Everspace*'i oynamak istememin bir diğer nedeni de sanal gerçeklik desteğiydi ki, bu konuda güzel işler başardıklarını söylemem yalan olmaz. Oculus DK1 ile denediğim ilk VR oyunlarından biri *Elite Dangerous*'tı ve tam anlamıyla aklımı almıştı. Uzay istasyonlarını gerçek boyutlarıyla görerek onlara yanaşmak ve uzayın derinliğini hissederek gezebilmek bambaşka duygulardı. Ne var ki oyunda klavyenin yarısını dolduran komutlar her şeyi işlevsiz hale getiriyordu (aslında sesli komut sistemiyle bunu çözdüler). *Eve Valkyrie* ve ardından *Everspace* bu sorunu daha sade ama eğlenceli oyun yapılarıyla çözmüşler. *Eve Valkyrie* için aldığım flightstick *Everspace*'te sorunsuz çalışmasa da yapımcılar desteğin geleceğini belirtmişler. VR ile yaşadığım deneyim de gayet muazzamdı. Arayüzü okuması kolay ve oyunun işleyişini öğrenmek oldukça basit. Sunduğu rastgele oluşturulan içerikler de çoğu zaman ilginç dünyalar sunuyor. Eğer yeterince hayatta kalabilirseniz,



politik çatışmaların çıkar savaşlarının olduğu bir dünyanın içine girdiğinizi daha iyi anlıyorsunuz. *Elite Dangerous* görsel açıdan uzay oyunları konusundaki çıtayı belirlemişti benim için; *Everspace* hazır dünyalar sunmamasına rağmen o nefesimi kesen, ağzımı açık bırakan uzay sahnelerini hakkını vererek yaratmayı başarıyor.

Doğrusu oyun hakkında elle tutulur fazla bir sıkıntım olmadı. Savaş mekanikleri belki daha hızlı ve heyecanlı olabilirmiş belki ama buna bir eksi demem bile doğru olmaz diye düşünüyorum. Eğer roguelike tarzı oyunları veya uzay simülasyonlarını seviyorsanız *Everspace*'e mutlaka göz atmalısınız. *Binding of Isaac*'i seven yanım oyunun sürekli kendini güncelleyen yapısına bayılırken, *Elite Dangerous*'çı Ali'yse amaçsız ama olasılıklara aç evrene bayıldı. Everspace yeni çıkan oyunlardan sıkıldığımda dönüş dolaşıp saatlerce oynayabileceğim eserlerden biri olacak böyle giderse. Geminizi alıp maceralara atılmak için bu yazının bitmesini beklediyseniz şimdiden çok şey kaçırdınız demektir.



- Her defasında değişen heyecan verici dünya
- Dolu dolu içerik
- Kontroller rahat
- Muazzam VR desteği



- Oyun biraz daha hızlı olabilirmiş
- Başlarda sürekli ölmek biraz can sıkabiliyor

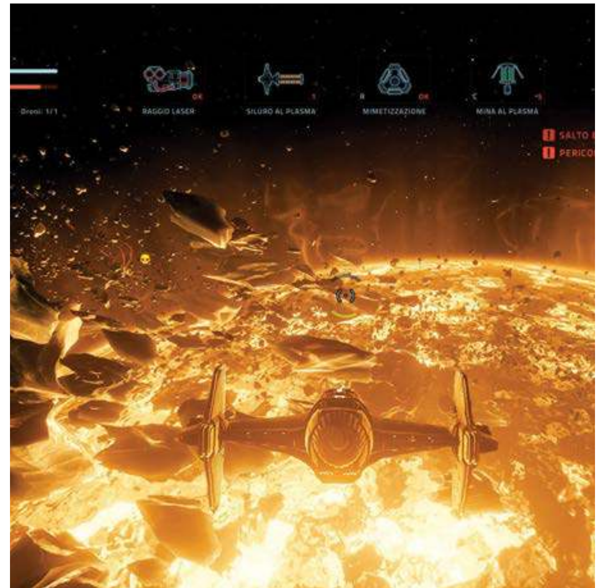
**8**

**SON KARAR**

Kara delikler sizi korkutmasın. Bu oyun ışık saçıyor.



Ana gemilerle kapışmak oyunun her aşamasında zorlu. Oyunun başlarındaysanız bu gemileri gördüğünüz anda kaçın.



Lav gezegenleri ve yıldızlara doğru korumalar olmadan yaklaşmanızı tavsiye etmiyoruz.

**TÜR:** Macera **YAPIM:** Zoetrope Interactive **DAĞITIM:** Zoetrope Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
**YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-conarium




Adamlar tuhaf tuhaf yaratıklara tapıyor, bundan fecisi ne olabilir ki?

# CONARIUM




## Eskilerin karanlığı üzerinizde olsun

ESER GÜVEN

H.P. Lovecraft edebiyat dünyası için çok önemli bir isim ve benim en sevdiğim yazarlardan. Üstadın eserlerinde tasviri pek mümkün olmayan dehşetler, adları ağza alınmaması gereken yaratıklar okurun üzerinde tuhaf bir etki bırakır, ürkütür. Bu ürkütücülüğün sebebi basittir aslında, Lovecraft şöyle der:

"Korku insanoğlunun en eski ve en güçlü duygusudur, en eski ve en güçlü korku da bilinmeyenin korkusudur."

Lovecraft'ın öyküleri korkutucudur, rahatsız edicidir çünkü ortada bilinmeyen vardır. O bilinmeyenden, o tarif edilemez şeylerden korkarsınız. Dolayısıyla Lovecraft'ı kendine temel alan, özellikle de Deliliğin Dağlarında gibi önemli bir eserden esinlenen bir oyunda sanırım o bilinmeyenin korunmasını tercih ederdim ama bu bile *Conarium*'un harika bir Lovecraft oyunu olduğu düşünceme gölge düşürmüyor.

### DELİLİĞİN DAĞLARINDAN KURTULDUM MU SANDIN

*Conarium*, Galip Kartoğlu, Oral Şamlı ve Onur Şamlı tarafından kurulmuş olan Zoetrope Interactive'in *Darkness Within 1* ve *2*'den sonraki üçüncü oyunu ve ortaya gitgide daha başarılı işler koyduklarını görmek gerçekten de sevindirici. Oyunumuz Antarktika'daki bir bilim üssünde başlıyor. Keşif ekibinin bir üyesi olan Frank Gilman rolünde, üste uyanıyoruz; etrafta ekipten hiç kimse yok ve biz de hiçbir şey hatırlamıyoruz. Neler olup bittiğini anlamak ve hafızamızı tazelemek adına üste dolaşarak ipuçları toplamaya, bulduğumuz notları okuyarak nasıl bir dehşetin içine düştüğümüzü anlamaya çalışıyoruz... Derken kendimizi dev yeraltı mağaralarının içinde buluyoruz ki oyun asıl o zaman güzelleşiyor. Eski Varlıklar, sürüngenimsi bir ırk falan derken... Lovecraft baby!

Oyunun en büyük başarısı kesinlikle kurmuş olduğu hikâye. Ekibin Cthulhu mitosuna ve Lovecraft tarzına ne kadar hâkim olduğunu bulduğunuz mektuplardan, günlük yazılarından, sağa sola iliştirilmiş resim ve çizimlerden görebiliyorsunuz. Tüm bu metinler Lovecraft'ın elinden çıkmış gibi duruyor ve mitosla da inanılmaz uyumlular. Arada karşılaştığınız diğer karakterlerin 'hayalleri', Gilman'ın yaptığı yorumlar falan tam Lovecraft işi. Oyunun hem Türkçe hem de İngilizce metinleri de bu konuda bayağı başarılı; ikisinden birini tercih ederim demem mümkün olmadı. Burada tek zayıf nokta olarak seslendirmelerin konuşmalardaki hissi, heyecanı, korkuyu tam olarak yansıtamamış olması olduğunu gördüm.

### PEŞİNE KADİM YARATIKLAR DÜŞTÜ, İŞTE ŞİMDİ YANDIN

Oyunu birinci şahıstan oynanan bir macera oyunu olarak değerlendirmek lazım ama yürüme simülasyonundan hallice olduğunu da söyleyeyim. Öyle çok derin mekanikleri olan bir oyun beklemeyin diye söylüyorum bunu, bir iki aksiyon kısmı haricinde gayet de kendi temponuzda etrafı araştırarak ve hikâyenin tadını çıkararak başında keyifle bir dört, beş saat geçirebileceğiniz bir yapım olmuş *Conarium*.

Aksiyonumsu kısımları pek sevmememin nedeni yazının başında söylediğim şey. Tamam oyunda panolara iğnelenmiş resimler, duvar çizimleri, heykeller vs. yoluyla bazı yaratıklar görüyoruz ama bu zaten olması gereken şey. Sonuçta onlar bu yaratıkları gören kişilerin kendince yaptıkları betimlemeler, belki yaratığın asıl hali çok daha korkunçtur, bilemeyiz. Ama işte oyun bu yaratıkları karşımıza çıkardığı an bunlar betimleme olmaktan çıkıyor ve gerçeğe dönüşüyorlar, bu da o bilinmeyen hissini mahvediyor. Üstelik Zoetrope'un yaratıkları bence korkutucu olmaktan da uzak ve hayal gücüne darbe vuruyor işte. Oyunun her iki sonu da güzel ama insan sanki hikâyenin devamı olabilirdi diyor. Sonlara doğru muhtemelen siz de "bir 4 saat daha olsa oynanır" diyeceksiniz.



- Hikâyedeki Lovecraft etkisi muazzam, oynadığım en başarılı Lovecraft uyarlamalarından biri
- Bulduğumuz çizimler, heykelcikler vs. atmosferi zenginleştiriyor
- Giz aramak keyifli



- Seslendirmelerde pek korku hissi yok
- Bulmacalar az ve kolay

**7+**

**SON KARAR**

Darkness Within incelememde "sonraki oyunları şaşırtıcı derecede başarılı olabilir" demiştim, Conarium kesinlikle öyle bir adım olmuş.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Amplitude Studios ○ **DAĞITIM:** SEGA ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-es2



Bir uzay oyunundan beklemeyeceğiniz güzellikte görsellerle karşılaşacaksınız.




Kahraman sistemi pek istenilen seviyeye çıkamamış olsa da özelleştirme seçenekleri gayet hoş.




# ENDLESS SPACE 2

## Belki uzayı sonsuz değil ama seçenekleri çok geniş

BUĞRA ÖZKAN

*Endless Space 2*! Amplitude'un yeni göz ağrısı, bir tasarım harikası ve bir yandan da ağır eleştiri oklarının kurbanı. Bu oyun biraz keskin bıçak ağzı gibi. Ortası yok. Hayranları tam bir fanatiğe dönerken, sevmeyeni de bir o kadar nefret dolu. Sebebini anlamak çok zor değil. *Endless Space* serisi biraz kendine adanılmasını seven bir seri. Zorluğundan değil, detaylarından. Öğrenmesi zor, uzmanlaşması zor.

Oyuna ilk başladığınızda karşılaşacağınız arayüz, son zamanlarda gördüğüm en güzel tasarlanmış arayüzlerden biri. Sade, akıcı ve güzel renkler kullanılmış. Böyle olması önemli zira oyundaki detayları başka türlü anlaşılır hale getirmek mümkün değil. Bir de bir "tutorial" süreci geçirmek şart. Erken erişimdeyken bu konu biraz sıkıntılıydı. Tam sürümünde oyunun daha stabil hale geldiği doğru ancak yapımcı arkadaşlar başka şeylere odaklanırken bu eğitim kısmını düzeltmeyi pek becerememişler. Sizin aksiyonlarınızı takip edip öneri sunması gereken ve sağ üstte, sol altta ya da herhangi bir yerde çıkan danışman yaptıklarınızı yeterince izlemiyor. Tıkla dediği yere tıkladığınızda, tıkladığınızın farkında olmayabiliyor. Bu biraz can sıkıcı. Öğrenme eğrisini daha da dikleştiriyor ve biraz insanın canını sıkıyor. Sanırım yakın zamanda düzeltilir.

**YÖNETİM KISMINA EKSTRA ÖNEM VEREN OYUN, SAVAŞ SEVERLEREYSE PEK SEÇENEK SUNMAYA ÇALIŞMIYOR.**

### KİMİM BEN?

*Endless Space 2* yoğun okuma gerektiren bir oyun ve bunu daha ırkınızı seçerken sizin gözünüze sokuyor. Hikâyeniz, aralarından birini seçeceğiniz 8 farklı ırk ile başlıyor. Her ırkın kendine ait özellikleri, artıları, eksileri, galaksi tercihleri var ve hepsinin sahip olduğu ideolojiler farklı ki farklı fraksiyonların ortaya koydukları oynanış çeşitliliği açısından Endless Space 2 türünün en başarılılarından biri sayılabilir. Kendi ırkınızı yaratma seçeneği de mevcut bu arada. Devlet sizin, karar sizin. Her şeyi değiştirebilirsiniz.

Ekrana da baktınız şöyle, tamam, güzel. Irk da seçtiniz, o da tamam. Oynayacağınız galaksinizi de ayarladınız, artık gezegene yerleşme vakti. Peki ama, ırkınızın özelliklerini hatırlıyor musunuz? Gitmekte olduğunuz gezegen bu ırka uygun mu? Acaba etrafta düşman var mı? Ha-ha! İşte devlet yönetimine geldik.

Eğer bir devlet yönetecekseniz ve bunu bu oyunda yapacaksanız yukarıdaki soruları unutmamanız gerek çünkü her gezegen, her halk kendine ait özelliklere sahip. Kimi gezegenler

### TEKRAR EDEN DOKU

Gezegenler biraz sıkıntılı. Çoğu kez tekrarlayan gezegen kaplamalarına denk geldim. Keşfe odaklı bir oyun için daha farklı kaplamalar beklerdim. Aynı güneş sisteminde, birbirinin tıpatıp aynısı olan iki gezegene denk gelemiyor olmalısınız.





buzlarla kaplıyken kimisi çöl, kimisi de lavlarla kaplı. Öte yandan, halkınızın artılarını da unutmamalısınız. Her halkın, yani ırkın "huzur" bulduğu belirli iklimler var. Örneğin çöl halkını gidip buzun üstüne koyarsanız verimli olamıyorlar. Dolayısıyla gerekirse halkları göç ettirmeniz gerekiyor. Evet, böyle bir şey de var. Yeni bir gezegene yerleşmeye çalıştığınızda gerekirse o gezegene uyumlu bir halkı oraya taşıyabiliyorsunuz ve daha fazla gelir elde edebiliyorsunuz. Burada ufak bir engel var, bu kısmı unutmayın, birazdan geleceğim.

Yerleştirdiniz insanları. Peki nasıl yöneteceksiniz? Bu önemli bir detay. Eğer olduğu gibi bırakırsanız federal yapıdaki bir devleti yönetiyor olacaksınız ve bu belirli zamanlarda seçimlerle uğraşmanız gerekecek. Eğer değiştirirseniz bunu da belirli artılara ve eksilere göre seçmeniz gerek. Her devlet tipi farklı avantaj ve dezavantajlara sahip. Kimisi kazancınızı, kimisi endüstriyel gelişiminizi etkiliyor ve hepsinin farklı kanun sayıları var. Evet, kanun da var. Yeniden söylemeyeceğim, bu kanunların da artıları, eksileri ve belirli ücretleri var. Sadece bu da değil üstelik! Belli ideolojiler yine ve yine belirli artılar ve eksilerle geliyor ve bu ideolojilerin güçlenip zayıflaması, rastgele gelişen olaylarda aldığınız kararlar sonucunda gerçekleşiyor. Gelen görevlerin de bu ideolojilerde etkisi var. Ben sanayi odaklı bir görüşteydim, sonra nedense militarist oldum mesela.

Burayı da geçtik. Peki halkınız sizi ne kadar seviyor ya da onaylıyor? Gezegenlerinizin her biri başka bir dünya. Her birinin farklı baskın ideolojileri var ve seçtiğiniz binalara ya da o gezegen üstündeki halkın, yaşanan olaylara verdiği tepkiye göre size olan bakışları değişiyor. Sizi onaylar halde olmaları durumunda bu gelirlerinize katkı sağlıyor zira daha fazla çalışıyorlar. Onaylamazlarsa da bu gelirler düşüyor ve isyan çıkabiliyor. Üzmeyin küçük enişteleri.

## PARANIN ŞINGIRTISI UZAYDA BİLE DUYULUR

Devletin temel taşı ekonomi. Bu kısımda çok detay yok aslında. Ekonomi üç farklı alanda ele alınabilir. Birincisi sizin gezegenlerinizde yaptığınız binalarla alakalı. İkincisi değişken fiyatlara sahip pazar yerindeki fiyatlara ne kadar hâkim olduğunuz, üçüncüsüyse gezegenleriniz ve hatta güneş sistemleriniz arasında kurduğunuz ticaret yollarının verimliliği. İlk alana girmiyorum ancak ikinci alana, yani değişken pazar fiyatlarına dikkat etmeniz önemli. Gezegenleri ele geçirdikçe, bazılarından elde edeceğiniz lüks materyaller ve stratejik materyaller olacak. Lüks materyaller, gezegenlerinizi geliştirmeye, stratejik olanlarsa savaş gemilerinizi güçlendirmeye yarıyor. Bu iki materyal de pazarda değişken fiyatlara sahip ve fiyatlar yükseldiğinde bu kaynakları dust karşılığı satıp, ekonominizi güçlendirebilirsiniz. Ekonominin üçüncü ayağıysa ticaret. Belirli bilimsel araştırmalar sonucunda artık ticaret filoları kurabiliyor halde olacaksınız ve bunlar sizin için ciddi dust kaynağı haline gelecek. Tüm bu detaylara rağmen oyunda sağlam bir ekonomi kurmanın zor olduğunu düşünmüyorum. Biraz kolay tarafta kalmış.

## KORUYUCULARINIZ

Ve askeriye. Zaman içinde, genişledikçe korsanlar canınızı sıkmaya başlıyor ve artık savaş gemilerine ihtiyacınız olduğunu görüyorsunuz. İhtiyaçlarınıza göre farklı gemiler mevcut ve özel olarak da tasarlanabiliyorlar. Bilimsel araştırmalarla elde ettiğiniz teknolojiler, gemilerin kapasitesi izin verdiği ölçüde kullanılabilir durumda. Hoş, savaş sistemi buna izin verecek ölçüde kapsamlı değil. Sanırım oyunun en kötü ama en kötü noktası savaş sistemi. Bu nedir arkadaş? Harika detaylarla bürünmüş böylesi bir oyunun savaş sistemi bu kadar kötü olabilir mi? Keşfetmeye ve bireysel tercihlere böylesine bağlı bir oyunun savaş sisteminin de buna uygun olmasını beklerdim. Gireceğiniz savaşlardaki gemi sayınız, kuş kadar verilen komuta puanlarıyla sınırlı. Üstüne üstlük zaten az sayıda gemiyle yaptığınız savaşları kontrol etme şansınız yok bile. Ben belki en ağır gemimi yan yatırıp, diğerleriyle arkadan saldıracağım? Belki bunu istiyorum? Yok, her şey otomatik olacak, siz sadece izleyeceksiniz. Bunu kabul edemiyorum. 20 ağır gemiyle sefere çıktığım bir zamanda, 3 gemiyle savaşa girebiliyor olmak çok saçma geliyor. Ben kavga ederken kalan 17 gemim kır kahvesine mi gitti? Nerede onlar? Nasıl komutanım ben?

*Endless Space 2* harika detaylarla, harika görsellerle bezenmiş harika bir strateji oyunu. Yoğun bir iş gününün ardından başına geçtiğinizde, sadece görsellere bakarak bile rahatlayabilirsiniz. Mikro-yönetim yapmanız sizi daha hızlı ilerletebilir ancak mesela Galactic Civiliizations III'ün aksine gayet sıradan biçimde, aşırı detaya girmeden de devletinizi ayakta tutabilirsiniz. Bu oyunu oynayacak herhangi bir 4x strateji oyuncusunun pişman olacağını düşünmüyorum.

### DİPLOMASİ ÖNEMLİ

Temel devletler dışında ufak devletler de var. Bu devletlere ufak tefek destekler vermeniz ve onları daha sonrasında kendi imparatorluğunuza katabilmeniz mümkün. İlişkilerinizi iyi tutun.

### YAPAY ZEKA

Yapay zekâ biraz... kötü. Diplomatik ilişkilerde doğru kararları alamıyor. Öte yandan kolay anlaşılabilir bir diplomatik yapı yok. Bir devlet sizi tehdit ediyor durduk yere, para istiyor ya da başka bir şey istiyor. Ben bu koşulda diplomasi ekranına girdiğimde bununla alakalı bir seçenek ya da bu duruma özel bir eylem görebilmeliydim. Yok. Niye bilmiyorum. Olmadığı için de bir eylem gerçekleştiremiyorsunuz ve sonra o devletle aranız bozuluyor. Tuhaf.



- Grafikler harika
- Müzikler harika
- Yönetim ve gelişimdeki detaylar ve ufak yazılara verilen özen mükemmel
- PC optimizasyonu çok güzel

- Savaş sistemi çok kötü
- Kahraman sistemi berbat. Bu özel kişilikler için sunulan yetenek ağacı çok dar

**8**

### SON KARAR

Derinlik ile kompaktlık arasındaki dengeyi çok iyi tutturmuş. Türü seviyorsanız belki de yıllarca tek oynayacağınız uzay stratejisi olabilir.



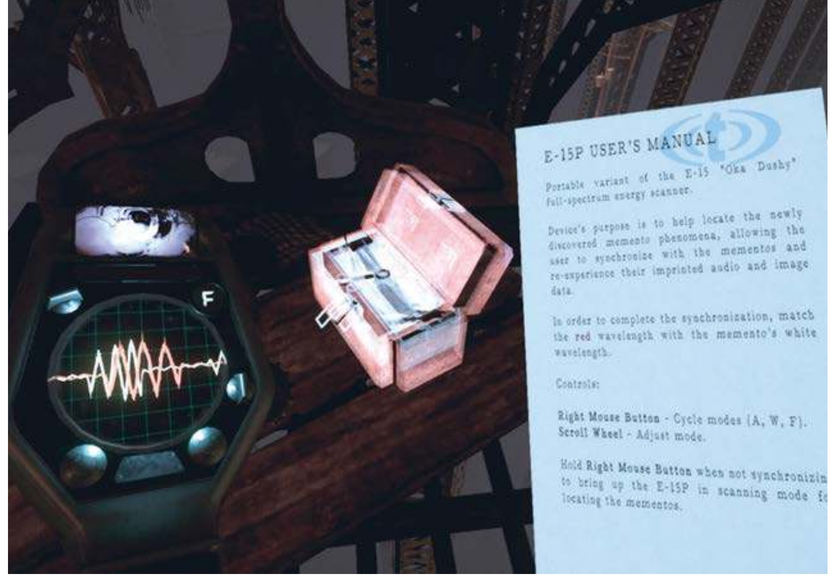

Savaşlardaki olayımız yalnızca izlemek olduğu için 'skip' butonunu kullanmanın hiç mahsuru yok.

○ **TÜR:** Yürüme Simülasyonu ○ **YAPIM:** Pixel Night ○ **DAĞITIM:** Iceberg Interactive ○ **FİYATI:** 27 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-empathy



Aslında içinde ilginç hikâye parçacıkları da var ama bir şeyler eksik kalıyor.





Oyunun başından sonuna kadar hep aynı mekanik, sinyal eşitlemece.

# EMPATHY PATH OF WHISPERS

## Bittiyse biri beni uyandırsın

ESER GÜVEN

İsmiyle son derece uyumlu bir oyun *Empathy: Path of Whispers*. Oynarken inanın ben de bolca empati kurmaya çalıştım. Kendimi bu oyunu geliştiren Pixel Night'takiler yerine koydum mesela. Ortaya bu kadar anlamsız bir oyun çıkarmak için neler düşünmüş olabileceklerini anlamaya çalıştım. Çok uğraştım, çabaladım, ama tam da bir cevap bulamadım. Bu empati konusunda pek başarılı değilim sanırım.

Benim yürüme simülasyonu adı verilen bu türle bir sorunum yok aslında. *Dear Esther*'i gayet de beğenmiştim, *Gone Home*'a zamanında 9 vermiş ve oyun için "çok güzel anlatılmış bir hikâyeyi dinlemenin verdiği o eşsiz keyfi yaşayacaksınız" demiştim. Yani tamam türü anlamsız buluyor olabilirim ama Sezar'ın hakkını da vermeyi biliyorum. *Empathy* ise benden hak mak alamıyor işte, çok sıkıldım be oynarken!

### BİR ŞEYLER OLMUŞ AMA...

"Dünya'ya bir şeyler oldu" diye başlıyor oyun. Önce sevdiklerimizden başlayarak insanların içine bir şey kaçmış sanırım, kendilerini şiddete vermişler. Sonra bu şiddet sokaklara sıçramış, kavgalar ölümler falan derken dünya mahvolmuş. "Sonra seni buldum, yalnız bir çocuk" diyor dış ses ve bizi yönlendireceğini, kendisine yardım edebileceğimizi söylüyor. Şimdi laboratuvar gibi bir yerdeyiz, "kırmızı düğmeye bas" diyor, basıyoruz. Ve kendimizi bir anda farklı bir dünyada buluyoruz. Dışarıda yıkılmış gökdelenler, artık işlemeyen raylar, omuzlarında dev bir toprak parçası taşıyan kocaman bir Atlas heykeli falan var. Oyunun merak uyandırıcılığı işte buraya kadar; "bu ses de kim, neden o düğmeye bastım, dünyaya n'olmuş böyle" sorularının dışında bir şey kalmıyor ve bundan sonrası yokuş aşağı gidiyor.

Oyun boyunca tek yaptığımız haritada yürümek, binalara girip çıkmak ve karşılaştığımız "anı" eşyalarına dokunarak çeşitli kişilerin anılarını dinlemek. Mesela bir oyuncak kılıca dokununca Joyce ismindeki ufak kızın bir arkadaşıyla oyun oynadığını anımsıyorsunuz. Ya da bir çadıra dokununca o çadırda kalan bir muhbirle ilgili bilgiler öğreniyorsunuz. Oyun tüm bu anıları kişi kişi kategorilendirerek istediğiniz zaman okumanız için kaydediyor ama bunları karışık sırayla bulduğunuz için kafada hikâyeyi zaten tam olarak kuramıyorsunuz. Ayrıca eksik kalan parçaları bulmadan devam ederseniz o hikâyeler iyice yarım kalıyor. Ama bu hikâyelerin çoğu hem klişe, hem de gereksiz aksanlarla seslendirilmişler ve en kötüsü de çoğu zaman çözülmüyor ve yarım kalıyorlar. Oyunun başında merak ettiğimiz sorularla da alakaları olmadığından bir süre sonra hiçbirini önemsemiyorsunuz.

### SÜREKLİ AYNI ŞEYLER

Bu anı parçalarının bazılarına tıklayınca anıyı dinliyoruz, ama nedense bazılarında E-15P isimli sinyal senkronu cihazını kullanmak gerekiyor. Dalga boyunu, frekansını falan ayarlayıp anı ile senkronluyoruz işte kendimizi. Oyundaki tek bulmaca mekaniği de bu zaten ve üç, beş, on, yirmi, elli derken o kadar sıkıcı bir hal alıyor ki anlatamam.

Hikâyeyi ilerleten anı parçalarını bulduktan sonra karşımıza yeni parçalar sunuluyor ve biz bir kez daha, o gereksiz biçimde büyük olan bölgelerde aynı yerleri tekrar tekrar koşarak yeni parçaları bulmaya çalışıyoruz. Binalarda aynı modellemeler, aynı merdiven kalıpları defalarca kullanıldığından bu yürüme işi kısa sürede acayip bunaltıyor insanı. Aynı sandıklar, aynı masalar, sürekli aynı grafikler. Öf ama. Yürüme simülasyonu tamam ama "aynı yerde yürüme simülasyonu" akıl kârı değil.

Hadi diyelim ki onca derde, eğlencesizliğe rağmen oyunu bitirmeyi başardınız. Karşınızda dalga geçer gibi üzerinde yalnızca "The End...?" yazan siyah bir ekran görseydiniz ne hissederdiniz? Şaka gibi resmen. Neyse ki bunu yamalayıp oyuna bir de oyun sonu sinematiği eklediler. Ama bunun için harcanan zamana değer mi derseniz ben de size bu kadar yazıyı boşa mı yazdım diye sorarım.



- Oyunun başlangıcı merak uyandırıcı
- Arada birkaç ilgi çekici hikâye parçasıyla karşılaşıyoruz
- Aslında toparlanabilse oyunun geçtiği dünya güzel gibi



- Hikâyeler kopuk kopuk ve çoğu sonuçlanmıyor
- Aynı görseller defalarca kullanılmış
- Çok fazla git-gel şeklinde aynı yerleri yürütüyor
- Seslendirmeler

**4**

**SON KARAR**

Teknik sorunları bir yana, aşırı tekrara sahip yapısı yüzünden keyifsiz bir deneyim.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Mojo Bones ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 36 TL (Playstore) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-iw

# IMPACT WINTER

## Benim zaten sıcağa alerjim var

ARES AYBAR

Dinozorların yok olmasına, yaşamın sıfırlanmasına yol açana benzeyen, dondurucu soğuk altındaki bir dünyada geçiyor Impact Winter. Küçük bir grupla birlikte kiliseye sığınmamızla başlıyor. Zayıf bir sinyalden aldığımız bilgiye göre 30 gün sonrasında yardım geleceğini öğreniyoruz, dolayısıyla bizim de basit bir amacımız var: Hayatta kalmak.

Farklı yetenekleriyle gruba katkı sağlayan 4 arkadaşımız ve bir tane her derde deva minik uçan robotumuz AKO-LIGHT ile yardım gelene kadar dayanmalıyız. Yanımızda takılan robotumuz eşya taşımaktan ışık tutmaya, sensörü sayesinde kar altında aradığımızı bulmaya kadar oldukça kullanışlı. Karanlık, elektriksiz, yıkık dökük ve karla kaplı bir şehirde arayıp da bulamayacağınız bir dost. Grup arkadaşlarımızsa bir oyun klasiği olarak hepsi kendine has özelliklere sahip tamamlayıcı kimseler. Yaşlı amcamız bize tuzak kurmayı öğretirken tatlı teyzemiz güzel yemekler yapabiliyor. Teknik işlerden sorumlu gencimiz AKO-LIGHT'la ilgileniyor, elinden her iş gelen yetenekli marangozumuzsa grubumuzun olmazsa olmazı.

Böyle zorlu koşullarda hayatta kalabilmek için en ufak yardımın bile hayati önemi olduğunu düşünürsek grubu bir arada tutma ve liderlik etme işi de bize düşüyor. Dışarıya çıkıp ihtiyacımız olan malzemeleri toplamak ve arkadaşlarımızın yapacaklarını belirlemek bizim görevimiz. Değişen hava koşulları ve karşımıza çıkacak vahşi hayvanlar gibi sürprizlerle basit bir "git - yemek bul - gel" döngüsünden çıkıyor iş.

Enerji, vücut sıcaklığı, açlık, susuzluk ve moral. Her karakter için 5 temel durumu da dengede tutmamız gerekiyor. Gerektiğinde uyumalı, ısınmalı veya yemek yemeli, diğerlerinin de değerlerine dikkat etmeliyiz, birlikten kuvvet doğar. Mojo Bones'un belirttiğine göre temel ihtiyaçlarını karşılayabiliyormuş gruptakiler. Bana pek de öyle gelmedi. Yorulduklarında gidip yatsalar da, kilisedeki ateş azaldığında kimse iki ahşap atayım da alev biraz canlansın demiyor. Buna güvenirseniz uzun süre dışarıda kalıp döndüğünüzde herkesi hasta bulabilirsiniz.

*IW*'de ana hikâye diye bir şey yok. Yan görevlerse gruptakilerin önerilerinden oluşuyor ve oyunda ilerlememizi bunlar sağlıyor. Örneğin yemek tarifleri kitabı için haritanın bir ucuna giderken AKO-LIGHT'ı geliştirecek malzemeleri araştırmak için başka tarafa yöneliyoruz. Yolda evleri araştırıyor, karların arasında kalmış ambulansın içinde bulduğumuz ilaçlarla bayram edebiliyoruz. Bardağın boş tarafından bakacak olursak, genel geçer bir hikâyemizin olmaması ve oyunun başıyla sonunun çok hızlı oldu bittiye gelmesi boşluk hissi yaratabiliyor. İçimden başka bir ses ise konu yaşam olduğunda geçmişin, geleceğin ya da karakterlerin herhangi bir hikâyesinin pek önemli olmadığını söyleyerek farklı bir bakış açısı ile kendimi ikna ediyor.

Bir eksi puan kontrollere gidiyor. Özellikle oyunun ilk çıktığı günkü deneyimlerimi unutamam. Steam başta olmak üzere birçok sitede kontrol sıkıntısı nedeniyle olay çıktı. Tuşların tam işlememesi, hassasiyet sorunu ve fare imlecinin görünmemesi gibi önemli hatalar nedeniyle yapım sürecinden beri oyunu bekleyenler başta olmak üzere kimse düşük puanlarını esirgemedi. Sonrasında arka arkaya çıkan yamalarla sorunların çözülmüş olması sevindirici. Bir sonraki yamada yükleme sürelerinin de kısaltılacağı belirtildi. Bunu da yaptıklarında elimizde dört dörtlük bir hayatta kalma oyunu olacak. Gerektiğinde oyunu bir süre erteleyerek hataları en aza indirgenmiş olarak piyasaya çıkarma konusuna sıcak bakmayan firmaları hiç sevmediğimi not düşmeliyim.

Yine de tatlı bir heyecan ortaya çıkardı bende *Impact Winter*. O beyaz dünyada, hoş bir görsel stil eşliğinde hayatta kalmaya çalışmanın kendine has bir tadı var. Belki de bunca sıkıntısına ve eksiğine rağmen bu yüzden etkilendim.







Ateş başında sohbet etmek için ideal grup olduğu söylenemez ama iyi insanlar hepsi de.



- Başarılı oyun mekanikleri
- Renk paleti, görsel tasarımlar
- Özgür bir oynanış sunuyor



- Hikâyesi yok gibi
- Ufak tefek bug'lar düzeltilmeli
- Karışık arayüz

**6+**

**SON KARAR**

Aradığım hayatta kalma oyununa epsilon komşuluğunda.

**TÜR:** Yarış **YAPIM:** XDev, Clever Beans, EPOS Game Studios **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 104 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 7+
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-wipe






Mevzu budur arkadaşlar. Pist, siz, müzik!

# WIPEOUT OMEGA COLLECTION



## Gözler dönecek, kulaklar kanayacak!

EREN ERYÜREKLİ

Hadi gelin az nostalji yapalım Ömer'e inat (Sevmiyorum arkadaşım nostalji yapmayı! - yazarken çalıyordu: Burak Kut - Benimle Oynama - Ö). Yıllardan 1998, ilk PlayStation'ın alemin kralı olduğu zamanlar. Babam sağ olsun gittik aldık, aletin içinden de bir demo CD çıkmıştı. Sırf o CD'yle aylarca idare ettiğimi hatırlıyorum zira içinde neler neler vardı. Özellikle bir demo beni çok etkilemişti, daha önce görmediğim türde bir yarış oyunu. Zarif bilim kurgusal araçlarla baş döndüren pistlerde yarışıyorduk, üstelik silah milah da vardı. O demo hiç bitmiyordu ve ben de bitiş çizgisini hiç görememiştim belki ama *Wipeout* ismi kafama kazınmıştı bir kere. Oyunun yapımcısı Liverpool Studios (ki o zamanlardaki isimleri Psygonosis'ti) kapanana kadar tüm Sony platformlarına çeşitli oyunlar çıkarmışlardı ve nihayetinde ya oyuncu baskısı, ya benzerlerinin çoğalması ya da Sony'nin iyi yanına denk gelmesinden sebep PS4'ün silikon işlemcilerine gelebildi *Wipeout Omega Collection*. Peki içerikte neler var?

### PİR-HANA VARSA KAFALAR RAHAT

İçerikte 3 oyun var. Bunlar PS Vita'ya çıkmış *Wipeout 2048*, PSP klasikleri *Pulse* (PS2'de vardı) ve *Pure*'u içeren *Wipeout HD* (PS3'e yayınlanmıştı) ve onun genişleme paketi olan *HD Fury*. Yani bir bakıma PSX dönemi hariç tüm jenerasyonlardan oyunlar pakette mevcut. PS4'te 1080p, Pro'daysa 4K çözünürlükte (ve yenilenmiş harika gözüken grafiklerle) çalışan yapım iki cihazda da 60 fps stabil konumda oynanıyor ki bu kadar hızlı ve anlık tepkiler gerektiren bir yapımda bu çok önemli bir gelişme.

Bu teknik mevzular bir yana *Wipeout*'un nasıl bir aşk olduğundan bahsedeyim biraz da. Yerden birazcık yüksekte duran o incecik araçların içindesiniz, makinenin füzyon motorunun çıkardığı derin sesten başka ses yok, ortam gergin. Ve yarış başlar, dolambaçlı inmeli çıkmalı yollar aracınızın altında ışık hızında kayarken siz de arkadan gelen tekno/elektronik müziğin zihninizi ele geçirmesine izin verirsiniz, müzikle bir olup keskin virajları alır, silahlarınızla rakiplere ölüm kusarsınız. Hız arttıkça konsantrasyon da artar, aracın içinde pişen vücudunuzu hissedersiniz, sıcaklık yükselir ve artık dikkatinizin dağılmaya başladığı noktada da yarış biter. İşte böylesi özel bir hissi vardır *Wipeout* oyunlarının ve elimizdeki koleksiyonda bulunan 26 pist ve 46 aracın (Pir-hana serisini tek geçerim) hepsi de bu duyguyu yaşatmak için emrinize amade edilmişler. Buna 9 çeşit oyun modunu da ekleyin ve sizi bütün yaz götürecek harika bir paket elde etmiş oluyorsunuz.

Benim sevdiğim bir özellik üç paket arasında yükleme ekranı olmadan rahatça gezip yarış seçebilmek oldu, hatta oyunların kendi turnuvalarından bağımsız olarak Yarış Kutusu'ndan istediğiniz herhangi bir pisti açıp yarışmak da mümkün (ve menüler komple Türkçe). Yarış modları klasik turnuvadan, son kalan olmaya çalışma ve savaşarak puan toplamalıdan kişisel favorim alan yarışlarına kadar değişiyor. O modda aracınız turlar içerisindeki bölgeleri geçtikçe hızlanıyor ve kontrolü zorlaşıyor. Hatta pistler de renk değiştirerek artan gerilimi körükleyip denk gelebileceğiniz en acid/Trip kafası görselleri sunuyorlar size. Hani konsantrasyonunuzun limitlerini ölçmek için rahatlıkla kullanabileceğiniz, insanın gözünü döndüren bir mod bu fakat çok zevkli. Bir sıkıntım online yarışlarda yarışacak adam bulamamak oldu, lakin başarılı yapay zekâ bu açığı fazlasıyla kapatıyor onu da belirtelim. Ayrıca *Wipeout 2048*'in diğer iki paketten çok daha zorlu bir mücadele sunduğunu, özellikle 10 turluk prototip araç yarışlarında beyninizin su kaynattığını hissedeceksiniz.

### HIZIN RUHU

Lafı uzatmıyorum, *Wipeout* severler zaten koşa koşa gidip almıştır bunu. Serinin yenisi muhtemelen gelmeyecek, gelse bile Liverpool Studios yapmayacak, o yüzden eldeki en iyi fırsat bu arkadaşlar. Fütüristik yarış oyunu konseptini ilgi çekici bulanların da kesinlikle ilk tercihi olsun. Ne *Redout* ne de *Fast RMX* (veya Steam ortamlarındaki diğer klonlar) yanına bile yaklaşamaz bu efsanenin. Herkese iyi göz dönüşleri.



- Hız, hız daha çok hız
- Yenileme çok başarılı
- Ciddi anlamda nefes kesen pist tasarımları
- Bol bol içerik var
- Transa sokan elektronik müzikler
- Şık ve birbirinden ayrışan araçlar
- Türkçe dil desteği



- Biraz pahalı
- Pist sayısı az mı ne?
- Çoklu oyuncu kısmında adam bulmak zor

**9**

**SON KARAR**

Play Station'ın en köklü markalarından biri 4K 60 FPS haşmetinde inanılmaz bir dönüş yapmış. Hayır eskileri bu kadar iyiyse yenisini yapsalar kim bilir nasıl olur?

**YARIŞ OYUNLARINI SAFİ HIZ YAPMA ZEVKİ İÇİN SEVENLER BUNDAN DAHA İYİSİNİ BULAMAZ.**

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** SMAC Games ○ **DAĞITIM:** Mode 7 ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-tokyo-42

# TOKYO 42

## Piksellerden kurulu Tokyo'da kiralık katil olmak

NURETTİN TAN

AAA oyunları uzun süre bekledikten sonra hayal kırıklığı yaşamak artık biz oyuncular için sıradan bir olay olmasına rağmen umut veren bağımsız oyunların fos çıkması insanı hem şaşırtıyor hem de üzüyor. *Tokyo 42*'yi bir süredir dört gözle bekliyordum. Neden? Kahrolası piksel sanatlı oyunlarına olan yumuşak karnım yüzümden... Oyun için tamamen fos demem haksızlık olur ama tam da beklediğim gibi çıkmaması, yeni biriyle tanışıp o kızın aslında hayalinizde kurduğunuz kişi gibi olmamasının yarattığı etkiyi yarattı bende. Bak şimdi konuyu nereye bağladım değil mi? Hazır başlamışken devam edeyim izin verirsen (Ömer makası ile yazıyı kırpmak için bekliyor şu an). Oyunlar da ilişkilerimize benziyor. Kafamızda olmasını istediğimiz bir hayal kurgulayıp, bunun resmini çiziyoruz ama sıra tecrübe etmeye geldiğinde o zamana kadar kendimizi kandırdığımızı, görmeyi istediğimiz şeyi gördüğümüzü anlıyoruz. Oyuncu adamdan başka nasıl bir kıyas bekliyordunuz ki? *(Sen bir de evlendin, çocuğun falan oldu değil mi Nurettin? İnsan hayret ediyor -Ö).*

*Tokyo 42*, geleceğin Tokyo'sunda geçen ve büyük haritalarında dolanan NPC'leriyle oyuncuya serbest bir dünyada geziyormuş hissini veren bir oyun. Her nasılsa cinayetle suçlanan karakterimiz göz açıp kapayıncaya kadar şehrin en çok aranan adamı oluyor. Ve gene her nasılsa, ismini temizleyebilmek için kiralık katil oluyor. Nasıl oluyor demeyin, benim de kafam basmadı. Tek yaptığım 3D ve 2D'nin ahenkli bir şekilde uyum sağladığı, rengârenk neonlarla süslü Tokyo'da aldığım kontratlarda öldürmem gereken kurbanlarımın izini sürmek oldu.

Daha oyuna başlar başlamaz şehrin renkli görüntüsünden ve sokaklarda dolaşan meşgul insanların yarattığı metropol havasından hoşlanacağınızdan eminim. Bu kalabalığın arasında dolaşarak adam öldürmeye çalışmak gayet zevkli ama adam öldürmek için kullandığımız kendisini tekrarlayan ve oldukça acemice hazırlanmış oyun mekanikleri bunaltıcı. Bunun en basit örneği işlerin sarpa sardığı silahlı çatışmaya girdiğiniz anlar çünkü üzerinize gelen mermilerin hangi açıyla süzüldüğünü tam anlayamıyorsunuz. Tek bir mermi ya da kılıç darbesiyle öldüğünüzü söylesem bu anların ne kadar sinir bozucu olduğunu tahmin edersiniz. İyi ki etrafa bolca saçılmış, kayıt yapmanıza yarayan ATM benzeri makineler var da kolay ölme ıstırabına bir nebze merhem oluyorlar. Bu arada kılıç dediğimi fark etmişsinizdir. Japonya'da kiralık katil olacağız da katana kullanmayacağız ha? Adamı döverler, döverler. Yapmanız gereken önce çömelmek (bu şekilde eğer önünüzde siper varsa nöbetçiler sizi fark edemiyor), ardından katananızı çıkartmak, sonra da özenle kurbana arkadan yaklaşıp, sol tuşa bir kere basmak suretiyle adamı ortadan ikiye bölmek. Gayet basit, karışık olmayan, makinenin başına bonobo koysanız yaptırabileceğiniz bir işlem. Nöbetçilerden sakınmak için doğrudan göz temasından kaçmanız yeterli ama bu şekildeki görevler bazen 3-4 katlı binalarda oluyor ve her nöbetçinin hareket güzergâhını ezberleyip hep aynı şekilde öldürmek gerçekten bayıyor.

### OYUN OLMUŞ AMA YAPAY ZEKÂ OLMUŞ MU?

Oyunun yapay zekâsı sıkıntılı olduğu kadar embesil de... Embesil kısmı; nöbetçiler yerde ölü arkadaşlarını görseler bile "aman kim uğraşacak" deyip hiç istiflerini bozmuyorlar. Ortalığı mezbahaya çevirmişim kimsenin umurunda değil. Sıkıntılı kısmıysa; ateşli silahlarla ateş ettiğiniz nanosaniyede bütün nöbetçilerin müneccim gibi sizin olduğunuz noktaya bakması ve peşinize düşmesi. Keskin nişancı tüfeği ya da el bombası için de durum aynı. Bu durumda kaçışınız zor olacağı için bomba daha havadayken topuklamanızı tavsiye ederim. Çok sıkıştığınız anlarda nöbetçiler görmeden kılık değiştirerek mekândan uzamak da işinize yarayabilir.

*Tokyo 42*'nin yapay zekâsıyla biraz daha uğraşılsa gerçekten şahane bir oyun ortaya çıkabilirmiş ama sanki yapımcılar bütün insan gücünü görselliğe yatırıp sıra oyun mekaniklerine geldiğinde kış uykusuna yatmış gibi. Bu haliyle biraz çabuk sıkan, biraz da delirten bir deneyim.

**TASARIMLA OYNANIŞIN BİRBİRİNE TAM OTURMADIĞI, BİRİNİN DAHA FAZLA ÖNEMSENDİĞİ ÇOK HİSSEDİLİYOR.**

### NEMESIS SİSTEMİ

Tokyo 42'de Nemesis sistemi diye bir şey var. Siz milletin tekerine çomak soktukça onlar da sizinkine sokmak için peşinize kiralık katiller yolluyorlar. Buna Nemesis deniyor. Haritanın herhangi bir yerinde herhangi bir anda karşınıza çıkabiliyorlar. Misal sinsi sinsi öldürmeniz gereken adamın bulunduğu binaya sızmışsınız, nöbetçileri usulca doğrayarak ilerliyorsunuz. Ama hey! Arkanızda beliren bir Nemesis size aniden sıkmaya başlıyor. Kayıt bölümü uzakta, kurşunlardan kaçmak neredeyse imkânsız ve bütün nöbetçiler artık alarmda. Geçmiş olsun. Temelde gayet güzel bir fikir ama olup olmadık yerlerde çıkması çok sinir bozucu.





Bu açıdan bakınca şekerleme fabrikasında üretilmiş bir anakarta benziyor şehir.



- Çok güzel hazırlanmış haritaları ve rengarenk şehri
- Fikir güzel ama sadece o kadar



- Aptallıkta sınır tanımayan yapay zekâ
- Üç boyutlu şehirde kurşunlardan kaçmak çok zor

**6**

**SON KARAR**

Bu yapay zekâ ve saklanma mekaniklerine 31 TL verilmez.

TÜR: FPS · YAPIM: Antimatter Games · DAĞITIM: Tripwire Interactive · DİJİTAL İNDİRME: 36 TL (Playstore), 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-117-rs2

# RISING STORM 2 VIETNAM

## Sabahları napalm kokusuna bayılıyorum

BUĞRA ÖZKAN

Çok oyunculu FPS arenasında çoğunlukla *Battlefield* ile *Call of Duty* arasında gidip gelen savaşın sessiz takipçisi *Rising Storm 2*. Büyük bir hayran kitlesi yok ve bunun belli başlı sebepleri var ancak varolan hayranlarını sıkı sıkıya kendine bağlamayı da biliyor. Çünkü şeytan ayrıntılarda gizlidir.

Bu ayrıntılara girmeden önce biraz genel bilgi vereyim. *Rising Storm 2*, temelde *Red Orchestra 2*'nin çekirdeğine oturtulmuş yeni bir konsept sadece. Sıfırdan geliştirilen, yeni bir oyun değil, yeni mekanikleri yok ve bunu gizleme çabası da yok zira bu oyuna gelecek insanların *Red Orchestra* serisinin hayranları olduğunu çok iyi biliyorlar. Mesele şu ki, *Call of Duty* serisini bunu yaptığında, o seriyi yerden yere vuruyor olsam da aynı şeyi *Rising Storm 2* için yapamıyorum. Hali hazırda oyunun sahip olduğu mekanikler ve detaylar o kadar oturmuş durumda ki, bir oyuncu olarak zaten tek istediğiniz aslında farklı bir çerçeve oluyor ve bundan keyif alıyorsunuz.

Savaşın cepheye sürdüğü bir asker olarak karakterinizi düzenlemekle başlıyorsunuz. Oyunda iki taraf var temelde ve onlar da (sürpriz!) Amerika ve Vietnam. Girdiğiniz sunucuda hangi tarafa düştüğünüze bağlı olarak oluşturduğunuz iki farklı karakterden birini kullanıyorsunuz. Bakmayın böyle dediğime, aslında belli bir seviyeye gelene kadar düz bir askerden farklı değilsiniz. 5. seviyeden itibaren giyebileceğiniz farklı kıyafetler açılmaya başlıyor ancak bu pek de dikkat edilen bir nokta mı emin değilim. Evet, az özelleştirme seçeneği var ama bunu gerçekten oyun içerisinde kafama takacak kadar önemsemedim.

*Rising Storm 2*'nin en güçlü yanı oynanış mekanikleri. *Call of Duty* nispeten "casual" denebilecek bir tarzda iken, daha taktiksel olan *Battlefield* başka bir güruhu kendisine çekiyor. *Rising Storm 2* ise *Arma* serisiyle *Battlefield* arasındaki boşluğu doldurabilecek kalitede. Bu şekilde bir karşılaştırma yapmamın belirli sebepleri var.

### ARADA KALMAK BAZEN İYİDİR

Bu sebeplerin ilki, "grup" kavramının önemi. Grup liderlerinizi hayatta tutmanız gerek zira belli başlı görevleri var. Karşı takımı doğduğuna pişman edebilecek topçu atışlarının nereye atılacağına grup liderleri karar veriyor. Vietnam'ın liderleriyse temelde gerilla olduklarından tünellerin nereye kazılacağını belirlemekle meşgul. Her şeyi geçtim, cehennemin dibinde doğmak istemiyorsanız tek seçeneğiniz grup liderliğin-


Keşke kaplamalara biraz daha özenilseymiş.



Helikopteri sürmesi gayet keyifli ama sık sık düşeceksiniz.






Kişiselleştirme seçenekleri var ama çok şey de beklemeyin.

den çıkmak, aksi takdirde tam teçhizat bir maraton yarışına giriyorsunuz. Her şeyin ötesinde, grup liderinin hayatını kurtarırsanız ekstra puan alıyorsunuz.

Bir diğer sebepse silah kullanımının daha zor hale getirilmesi. Bir *Battlefield* oyuncusu, alışana kadar *Rising Storm 2*'deki silahları kontrol etmekte oldukça zorlanacaktır. Silahların tepmeleri, sapmaları gerçeğe çok daha yakın ve tatmin edici. Tam da burada silahlar üzerine bazı detayları vermem gerek. İlk olarak, Amerikan askerlerinin kullandığı M16, normal koşullarda 20 mermi alsa da burada 18 olarak verilmiş. Geliştiriciler bunun sebebini o zamanlar üretilen M16'ların, tam doldurulduğunda bozulan şarjör yayları yüzünden askerlerin sürekli 18 mermi doldurması olarak açıklamışlar. İkinci olarak, her silahın delme potansiyeli aynı değil. Aynı sınıfta olsalar da AK47'nin delebildiği duvarı M16 delemiyor çünkü M16'nın kalibresi ve dolayısıyla sahip olduğu kinetik enerji daha düşük. Nerenin arkasında siper aldığınızı hatırlamakta fayda var. Üçüncü bir ayrıntı, silahların doldurma sürelerinin uzunluğu. Gerçek hayatta ortalama bir askerin doldurma süresi 5-7 saniye arası değişiyor. Burada da benzer şekilde doldurma süreleri uzun ayarlanmış. O yüzden "spray and prey" taktikleri burada geçerli değil. Son bir detay olarak da normalde sadece keskin nişancılarda alıştığımız "nefes" sorunsalının normal silahlarda da vuku bulması. At gibi nefes alıp da 300 metre ötedeki karpuzu vurmayı beklemeyin. Detaylar, beyler bayanlar. Detaylar.

Tabii ki savaş sadece piyade bazında ilerlemiyor. *Rising Storm 2*'de sunulan belli başlı araçlar var. Her ne kadar geliştiriciler tarihsel gerçekliğe uygun olmak adına çeşitli hassasiyetler gösteriyor olsalar da bunu araçların çeşitliliği konusunda göremiyoruz. Kullanabileceğiniz araçlar helikopterlerle sınırlı. Bir hızlı taşıma aracı yok. Tank yok. Sanıyorum *Red Orchestra 2*'deki tank facialarından sonra bu oyuna koymaktan çekinmişler. Helikopterlerin kullanımıysa *Battlefield* serisinden hallice. Çok kolay olmamakla beraber kastıracak kadar da zor değil ancak kullandığınız mermilerin ya da füzelerin nereye gideceğini anlamak için biraz alışılması gerek.

Eksi yanlara geçmeden önce son bir şey daha övülmeli: Harita tasarımı. İnanılmaz. Gerçekçilikten falan bahsetmiyorum, mesele haritaların esnekliği ve her soruna çözüm getirecek şekilde tasarlanmış olması. Pusu kurulabilen her yerin başka bir yerden açığı var. Hiçbir yer sizi güvende tutmaya yeterli değil. Yanınızda arkanızı kollayan bir grup üyeniz yoksa ölme olasılığınız çok yüksek. Hem yatay hem de dikey olarak sizi yavaş ve dikkatli ilerlemeye zorluyor ve bu, yaşadığınız o atmosfere katkıda bulunuyor.

## YIL MI ŞAŞMIŞ NE?

Ve gelelim zurnanın zırt dediği yere. Canımı sıkan şeyler var. Birincisi... maalesef grafikler. *Red Orchestra 2* ve *Rising Storm* "grafik yerine oynanış" mantalitesini benimseyen yapımlardı. *Rising Storm 2: Vietnam* da bu iki oyunun izinden gidiyor. Yanlış anlamayın, normal koşullarda bunu sıkıntı eden biri değilim ancak 2017 yılında bu grafik tercihini, özellikle bu kadar güzel oynanış sunan bir oyuna yakıştıramıyorum. Yakınlaştıkça çamurlaşan dokular ve genel renk paleti canımı sıkıyor. Evet farklı bir konsept sunuyor olabilir ancak bu göze hoş görünmeyeceği anlamına gelmez. Detayları tavana çektiğinizde biraz gözünüz okşanıyor gibi olsa da temelde ışıklandırma oyunları sayesinde. Özünde kaplama detayları pek değişmiyor ve çamur gibi görünüyor. Kötü.

İkinci noktaysa animasyonlar. Tekrarlıyorum, 2017 yılındayız, 2010 değil. Animasyon kalitesi çoğu oyunda bir alt sınıra geldi artık. Sıradan spor oyunları bile hareket yakalama teknolojisini karakterlerin hareketleri için kullanır haldeler ve FPS türü olarak çok ciddi rakipleriniz var. Var olan hayran kitlesi için oyun yapmak bana kalırsa mantıklı bir tercih değil bu yüzden, gelişimi engelliyor. Animasyonlar arasındaki ufak kesintiler çok hissedilir halde. Akıcı değiller ve üzüyor. Özenilmemiş kısacası.

Ve son nokta, optimizasyon. Burada *Battlefield 1*'le karşılaştırmak zorundayım zira benzer miktarda kişi sayılarını benzer harita boyutlarında kapıştırıyor iki yapım da. *Battlefield 1*'le *Rising Storm 2* arasında optimizasyon anlamında ciddi fark var. *Red Orchestra 2*'de de bunu yaşamıştım, sürekli bir zorlanma var. Oyun motorundan mıdır tam olarak bilemeyiz ancak sunduğu grafik kalitesi ve çevresel detaylar düşünüldüğünde *Rising Storm 2*'nin daha iyi performans vermesi gerekirdi. En alengirli sahnelerde bile 45 fps'nin altına düşmediğim *Battlefield 1* varken, *Rising Storm 2* 30'lara kadar düşüyor. Bir akıcılıktan bahsetmek mümkün değil, işlemciyi daha çok zorlamak isteyen bir yapıya sahip.

*Rising Storm 2: Vietnam*, meraklısı için bir sanat eseri. Eğer oynanış ve silah mekanikleri sizin için önemliyse ancak *Arma* serisi kadar da kasılmak-gerilmek istemiyorsanız sizin için biçilmiş kaftan. *Call of Duty* seven bireyler için uygun bir oyun değil zira "rush" mantalitesi bu oyunda yok. Yavaş ve dikkatli oynamayı seçenlerin oyunu bu. Eğer grafikleri ve animasyonları kafanıza takmıyorsanız tabii...

## BİLİNMELİ

Oyunda "hardcore" seçeneği yok. Direkt olarak "hardcore" başlıyorsunuz. Yani, iki üç mermi yerseniz hayatınız son buluyor.

Harita sayıları yeterli gibi ancak oyun modu sayısı az. Toplamda 3 oyun modu biraz sıkıntı yaratıyor.



- Silah kullanımı çok tatminkâr ve gerçekçi
- Harita tasarımı harika
- Takım oyununa çok tatlı bir ölçüyle zorluyor sizi



- Animasyon ve grafikler
- Araç çeşitliliğinin azlığı
- Oyun modu az

**7**

**SON KARAR**

Battlefield'dan daha fazla, Arma'dan daha az gerçekçi bir FPS isterseniz ilk adres budur.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Nintendo ○ **DAĞITIM:** Nintendo ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (amazon.com), 60 EU - 60 $ (Nintendo eShop) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-mk8d


Bu yarışlar için katledilen kaplumbağalar adına change.org kampanyası düzenlemek lazım.



# MARIO KART 8 DELUXE

## Sene 2017, şamataya devam



EREN ERYÜREKLİ

Nintendo'ya ne söylerseniz söyleyin adamlar oyun yapmasını biliyor. Hatta yaptıkları oyunun üstüne kat çıkmasını daha da iyi biliyorlar. Mevzu bahsimiz yüzyıllardır devam eden *Mario Kart* serisinin 8. oyununun Switch için güncellenmiş hali. Hani 3 yıl önce yine bir E3 sayısında Ömer'in yaptığı incelemeden ne derece farklı bir şeyler yazabilirim merak ediyorum. Sonuçta oyun aynı oyun, kart arabaları ve Nintendo evreninden yarışçılar var, bir de görüp görebileceğiniz en eğlenceli pist tasarımları. Ama hem seriyle yeni tanışanlara hem de ustalara göre bir şeyler var aşağıdaki satırlarda. Gazı kökleyin! (geri sayımda 2 rakamı tam solmaya başlarken tabii)

### YOLLAR YOL DEĞİL, ADAMLAR ADAM DEĞİL

Eğer oyunun Wii U versiyonunu oynadıysanız sizi öncelikle Switch'in kendi ekranında 720p, TV'ye bağladığınızdaysa 1080p 60 fps gürül gürül akan grafikler bekliyor. Pistlerin tümü, ışıklandırmalar ve efektler az biraz elden geçmiş görsel olarak ve istisnasız muhteşem görünüyorlar. Orijinal oyuna DLC ile eklenenler dahil toplam 48 birbirinden alengirli pist bizleri bekliyor. Buna 6'sı yeni 42 yarışçıyı (Splatoon karakterleri farklı renk seçimleriyle geliyor) ve sürüsüne bereket araç modifikasyonunu da eklediğinizde ciddi bir çeşitlilikle karşı karşıya olduğumuzu anlayabilirsiniz. Tabii bu çeşitlilik oynanışta yapılan küçük değişikliklerle de desteklenmiş. Oyunun tecrübelileri "fire hop" dediğimde anlayacaklardır olayı ama bilmeyenler için özet geçmek gerekirse eskiden sağa sola zıplayıp sonsuz turbo elde etmemiz mümkündü ve bu işini bilen oyuncular için neredeyse bir hile gibiydi. Şimdi "fire hop" gitmiş yerine drift yaparken yeni bir aşama gelmiş. Yeterince uzun süre arabanızı kaydırabilirseniz önce mavi, sonra turuncu en son olarak da mor kıvılcımlar saçmaya başlayıp bıraktığınızda daha uzun süreli bir turbo boost elde etmiş oluyorsunuz. Bu hem yeni oyuncular için hakkaniyetli hem de tecrübeli oyuncuları dışlamayan bir teknik.

Doğası gereği bir parti oyunu *Mario Kart* ve siz tek başınıza ne kadar eğleniyor olursanız olun tanıdık biriyle oynamanın zevki paha biçilemez. Switch bu noktada dahili gelen iki joycon'un iki ayrı kontrolcü olabilmesiyle kutudan çıktığı gibi yanınızda biriyle oynamanıza imkân veriyor ve oyun için Wii U'dan çok daha ideal ve esnek bir platform olduğunu kanıtlıyor. Online eşleşmeler de gayet iyi ve hızlı, fazla beklemeden yarışlarınızı yapıyorsunuz.

Bu noktada oyuna eklenen iki yeni eşyadan da bahsetmek gerek; birisi tüy kalem ve daha yukarılara sıçramanıza imkân tanıyor. Diğeriyse rakibin eşyalarını çalabildiğiniz hayalet dostumuz. Aynı anda iki eşya taşıyabilmekse gayet yerinde bir ekleme ve az da olsa strateji yapmaya uygun. Ama sonuçta burada olayımız arkadaşımızın/kardeşimizin kafasına gözüne kaplumbağa kabuğu, efendim muz, sonra bomba filan sallamak olduğu için ve tüm bunları da yarışırken yapıyor olduğumuzdan anlık kararlar vermenin önemi artıyor oyunda. Daha evvelden olan zorluk seviyelerine bir de 200 cc'lik eklenmiş Deluxe versiyonda ki kendisi cidden zor ve ustaların arenası gibi bir şey. Daha küçük arkadaşlara veya yeni öğrenenlere kolaylık sağlasın diye otomatik dönüş ve gaza basma eklenmiş ama bunları açıp kapamak da size kaldığı için herhangi bir rahatsızlık oluşturmuyorlar.

### BİR HARİKASIN BEBEĞİM

Zaten muhteşem olan bir oyunu daha da eğlenceli hale getirmiş Nintendo. Burada detaylı bahsedemediğim yenilenmiş (ve eğlencesi artmış) Battle Mode'a mutlaka bakın misal ve oynarken yanınızda sinir edebileceğiniz birini bulundurmayı da aman ihmal etmeyin.

**BU TÜRDEKİ YARIŞ OYUNLARI İÇERİSİNDE BİR NUMARADA BULUNAN MARIO KART 8, DELUXE VERSİYONUYLA TAHTINI SAĞLAMLAŞTIRMIŞ.**



- Oynarken ağzımı açık bırakan pistler
- Eşle dostla kapışıp sinir etmek gibisi yok
- Netcode sağlam, online özellikler iyi işliyor
- Gelen yeniliklerin hepsi gayet yerinde
- 200 cc modu ciddi zor olmakla birlikte çok da tatminkâr
- Yıllarca elinizden düşmez



- Birkaç yeni silah/güçlendirici daha eklenebilirdi
- Battle Mode arenaları özelliksiz kalmış

**8+**

**SON KARAR**

Switch'te oynayacak oyun arayanlar gözü kapalı alsın. Bu tip oyunların en iyisi.

**TÜR:** FPS **YAPIM / DAĞITIM:** Torn Banner Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 68 TL (Playstore - Special Ed.)
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-mirage

# MIRAGE ARCANE WARFARE

## Yaklaşınca kayboluyor

İHSAN C. ASMAN

Oyun dünyasında pazarlama facialarına aşinayız. Gelin bu ay da size *Chivalry*'den tanıdığımız Torn Banner Studios'un yeni oyunu *Mirage*'ı nasıl "satamadığının" hikâyesini anlatayım. Oyunun ilk çıktığı saatlerde Steam'le yaşanan bir sorun nedeniyle sunucuları saatlerce kapalı kaldı ve ön sipariş yapan birçok insan sinirlenip oyunu iade etti. Bunca oyuncunun kaybı üzerine bir de yüksek fiyat etiketini eklediğimizde *Mirage* hiçbir vakit sağlam bir oyuncu temeli edinemedi. Ve kendisi epey potansiyel barındırmasına rağmen bu talihsiz çıkış hikâyesi ve ardından yaşananlar yüzünden, maalesef resmen ölü kıvamına yaklaşmış durumda. Ki ben oyunu oynamaya başladığım sıralarda bir ücretsiz hafta sonu etkinliğiyle vaziyeti toparlamaya çalışmıştı TBS. Buna rağmen satış rakamları bir elin parmaklarını kıl payı geçti. Çok yazık.

### ÇÖLDE BİR VAHA GİBİ

Bu olumsuz hikâyenin üzerine biraz da güzel taraflardan bahsedelim madem: Oyun aslında çok eğlenceli. Gerçekten aktif olarak oynandığı bir sunucuya denk geldiğinizde saatler bir anda akıp gidiyor. Yakın dövüş odaklı multiplayer-FPS *Chivalry: Medieval Warfare*'in sisteminin üstüne eklenen başta büyü ve seçilebilir farklı sınıflarla daha da çeşitlenen keyifli oynanış ve "bin bir gece" temasının göz okşadığı tatlış bölüm tasarımları ile müzikler epey tatmin edici. Uçan halısıyla havada tur atan bir şifacı yahut melek kanatlarıyla alev toplarını aşağıya yardıran bir büyücü olmak insanı çokça mutlu edebiliyor. Oryantel hava alışık olduğumuz oyun havasını değiştirmiş. Ben şahsen kişiselleştirme seçeneklerinden de memnun kaldım. Ama işte bu güzellikler öyle kötü heba edilmiş ki... Biraz daha açayım.

Oyuncu sayısı az olduğu için normalde 10'a 10 oynanması gereken haritalar ya da oyun modları ister istemez anlamsızlaşıyor. Harita sayısı zaten yeterli düzeyde değil (hoş bununla ilgili Temmuz ayında büyük bir güncelleme paketi çıkarılacağını duyurdu TBS). Modlarını da denemek o an oynayan topluluğun keyfine kalmış bir bakıma. Bir de 6-7 kişi maça girdiğinizde dövüş sisteminde birtakım marazalar ortaya çıkabiliyor. Örneğin bazı büyülerin daha kuvvetli olmasını dilerdim. Oyunda her türlü saldırı blok edilebilir durumda, hani belki bazı yetenekler daha uzun "cooldown" süreleriyle birlikte blok edilemez şekilde sunulabilirdi oyuncuya. Bu blok yapma işi bazen oynanışı fena kitliyor çünkü. Gene oyuncu azlığından dolayı şifacı gibi kimi sınıflarla oynamak gereksizleşiyor yer yer.

### ACELE İŞE ŞEYTAN KARIŞIR

Üstelik sanki *Mirage* acele bir şekilde çıkarılmış. Mesela bu tarz bir oyun için olmazsa olmaz olarak düşünülecek özel sunucular yok. Gene saptanmışın dışında farklı tuş atamaları yaptığınızda bunların çalışmadığı oluyor. Tüm bu saydığım olumsuzluklar oyunun talep ettiği fiyatla birlikte hesap edildiğinde sıkıntının boyutu ortaya daha bir çıkıyor.

Başta da söyledim, ben *Mirage*'ı oynarken epey eğlendim. TBS şöyle 15-20 lira talep etmiş olsaydı, çıkışında yaşanan tüm sorunlara rağmen sağlam bir oyuncu temeli de oluşturulabilirdi. Temmuzda bir bakalım, dediğim gibi bir güncelleme gelecek. Bundan sonra oyun toparlanır mı bilmiyorum ama takipte kalmakta fayda var. Kötü bir oyun değil ama vaatleriyle talepleri pek uyuşmuyor. Elimizdeki en güncel pazarlama trajedisi desek yeridir.

**HANİ BAZI OYUNLAR VARDIR İÇİNDEKİ CEVHERİ GEREKSİZ BİR TABAKANIN ALTINA GÖMEN, İŞTE MIRAGE DA ONLARDAN BİRİ.**









- Başarıyla esen bin bir gece havası
- Chivalry'den bildiğimiz dövüş sistemi ve oynanıştaki eğlence potansiyeli
- Farklı sınıflar, değişik yetenekler ve hoş kişiselleştirmeler



- Ama oyunu oynayan çok kimse yok
- Bazı unsurlar aceleye gelmiş
- Blok olayı stratejik çeşitlenme adına biraz gevşetilebilirdi
- Pahalı

**6+**

**SON KARAR**

Eğer sağlam bir oyuncu topluluğu edinirse notuna +'sıyla beraber 1 ekleyin.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Eugen Systems ○ **DAĞITIM:** Paradox Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 88 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-steel

# STEEL DIVISION NORMANDY 44

## Er Ryan'ı kurtaramayıp mutlu olmak

NOYAN AKATLI

On milyonlarca insan hayatını kaybetti, sakat kaldı, aileler parçalandı, evler de dahil yüzbinlerce bina harabeye döndü, fabrikalar, motorlu araçlar yandı kül oldu, yeryüzünün birçok farklı bölgesinde kelimelerin yetersiz kaldığı, tarifi zor, büyük acılar yaşandı. 20. yüzyılın ortasında yaşanmış ve iyi kötü birçok belgesel kaydı bulunan, büyük insanlık dramı 2. Dünya Savaşı deyince ilk bunlar geliyor aklıma. Nazi işgali altındaki Avrupa kıtasının kaderini değiştiren Normandiya Çıkarması başlangıcının yıldönümünde başlıyorum bu yılın en iyi stratejilerinden biri olduğunu şimdiden ilan eden yapımdan bahsedeceğim yazıya. Tam 33 yıl önce, Paris'te bir metro istasyonu girişinde, ailemle gezerken durup birkaç saniyeliğine baktığım afiş de gözümün önüne geliyor: "6 Haziran 1944, En Uzun Gün'ün 40. Yılı."

### SAVAŞMADAN ÖNCE ÖNÜNÜ GÖR

*Steel Division*'da kolay seviyede zor kazandığımı hafif de olsa utanarak itiraf ederek gireyim izlenimlerime. Temponun fazla hızlı gelmesi, yapacaklarımı bilip çarpışma bölgesine yetişememek, iyi başlayıp ortalarından itibaren kaybetmeye çare bulamamamdan dolayı değil üzüntüm. Biz oyuncular; *Commandos, Company of Heroes, Men of War, R.U.S.E.* gibi stratejiler, *Wolfenstein, Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield 1942* ve benzeri FPS'ler ile 2. Dünya Savaşı dekorunda rakipleri ezmeye odaklanıp eğlenirken, basit pikseller olarak gördüğümüz ev, okul, dükkân yıkıntıları arasında birçok insan mermiler, bombalardan çok açlık ve hastalıkla mücadele etmişti. Savaş oyunları, film ve romanları elbette heyecan ve gerilim sunuyorlar, rahat koltuğumuzda bu tarihsel fikir ürünlerini tüketirken savaşlarda yaşanmış acıları da unutmayıp kendimize ders çıkarmalıyız diye düşünmeden edemedim.

Ara başlıktaki "Önünü Gör"ü öylesine, espri olsun diye eklemiş değilim. Yapımcı firma Eugen Systems'in *Wargame* serisini deneyimleyenler bilir; "Görüş Açısı - Mesafesi"nin (Line of Sight) hayati önem taşıyan rolü vardır oyunda. İşte çok stratejiseverin "2. Dünya Savaşı'nda geçen *Wargame*" benzetmesi yaptığı *Steel Division*'da kazanmakla hezimete uğramak arasındaki belirleyici etkenlerden ilk aklıma gelen görüş açısı ve mesafesi. "Normandiya çıkarmasının kara tarafındaki bölge tarihi gerçeklere uygun şekilde tasarlandı" diyor strateji türünde madalyalara sahip dağıtımcı Paradox Int. "İki - üç tane tank kartını alayım, ağaçların arkasına gizleyeyim,






Nazi senaryo görevi; Rommel sahile doğru karşı taarruzda.









Çok oyunculu mod, çok sayıda iyi oyuncunun buluştuğu odalarla dolu.



Skirmish modu öncesi, Nazi birim-lerini tanıma turu.

düşman göremez uzaktan top atışı yaparım" şeklinde sığ kurnazlıkların yeri yok oynanışta. Tanklar, gözcü birliği (recon) olmadığı sürece ağaçların ardını göremiyor, motorlu araçlar ağaçları, binaları vd. ezip geçemediği için nereden geldiğini bilmediğiniz topçu ateşinden kaçmaları zorlaşıyor. Çok değerli birim kartı alma puanlarınız, sayısı kartlarla sınırlı (çoğu zaman 3, bazen 4) tanklarınız heba olup gidiyorlar nafile yardım çağrıları arasında.

## EN UZUN GÜN'Ü 40 DAKİKAYA SIĞDIRMAK

En başa alalım: 6 Haziran 1944, sabah, 6.03. Peki; çıkarmanın başladığı dakikaya değil, ilk fare tıklamalarımıza gidelim. Senaryo, skirmish ya da 2, 4, 6, 8 veya 20 kişilik çok oyunculu modların hepsi, aşağı yukarı aynı sistemle işliyor. Belli bir birlik kartı alma puanınız var, önce sınırlı karta sahip birliklerden A aşamasında kullanabileceklerinizi seçip ilk hareket bölgesine gözcü, piyade, topçu, destek vd. birliklerinizi yerleştiriyorsunuz. B ve C aşamaları da var. Senaryoda görevler için geçerli bu tabii, Audoville kasabasını almak için kalan birkaç dakikaya, tanksavar toplarını imha etmek için kalan saniyelere bakarken yaşadığım gerilimi iyi bilir, zor açıklarım. B ve C aşamalarında, tahmin edeceğiniz gibi daha güçlü birlikler alıp, dakika başı edineceğiniz kart alma puanlarıyla rakibin hamlelerine karşılık verme şansınız var.

Ateş altında kalan piyade veya araçların tepelerinde minik bir bar beliriyor; mermi, bomba, gülle yoğunluğu ne kadar şiddetli ve uzun sürerse o kadar çabuk korkuyor ve oldukları yere mıhlanıp (pinned down) kalıyorlar. Bu durumda R tuşu ile geri çekil emri vermek tek seçeneğiz, "pinned down" olan karşı tarafsa yakınına morali nispeten iyi bir birlik göndererek teslim olmalarını sağlıyorsunuz. Geri çekilmek doğru seçenek; moral toparlaması yaptığında, hele bir de cephane desteği sunan aracın etkinlik çemberi içinde biraz beklerse, işitsel ve görsel efektlerin gayet gerçeğe yakın yansıtıldığı çatışmalara geri dönebiliyor sayıları sınırlı askeri birimleriniz.

Başta söyleyeceğimi sonlarda söylüyorum: Sekiz eğitim görevi için ayrı ayrı başarımlar var değerli Oyungezerler. Oyunun göreceli zorluğundan ziyade, kendine ait ciddiyetine dikkat çekmek için ekledim henüz ilk dakikalarda gözüme çarpan bu özelliğin bilgisini. Birlik kartını alıp haritaya yerleştirme, hareket komutu vermeden ibaret ilk görevdeki hedefimiz bölümü 2 dakikanın altında tamamlamak diyeyim, genel yapıda zamanı iyi kullanmanın önem derecesini nasıl hissettiğimizi siz anlayın.

Samimi konuşayım; zor oyunları, daha doğrusu oyunlarda zorlanmayı pek sevmem. Farklı dünyalara, tarihin yetişemediğim dönemlerine gitmek, yıpratıcı büyük şehir yaşamının zorluklarından uzaklaşmak için başına geçtiğim bilgisayar - konsol oyunlarında geçemediğim, hele yapılması gerekeni bildiğim halde hızına yetişemediğim bölümlerin ardından dişlerimi sıkmaya başlarım. Eğitim görevlerinin sonuncusundan itibaren çuvalladığım, süremin çoğunda rakip birliklerin topraktan biter gibi ortaya çıkıp üzerine titrediğim piyadelere, tanklara alev ve duman yağdırmalarını üzülerek izlediğim "Çelik Müfreze"de, tüm bu başarısızlıklarıma rağmen güzel anılar biriktirdim. Her yanlışımda, geri çekilen her birlikte, nereden geldiğini göremediğim her top ateşinde hatamı, eksiğimi görüp kendimi geliştirdim çünkü.

Son derece ayrıntılı, taktiksel zekâyı, hızlı ve doğru karar almayı özendiren bir yapısı var Paradox'un son strateji yıldızının. Gelen güncellemeler de umut vaat ediyor, yazıya başladığım gün çok oyunculu modda çatışmaya hiç girmeden sadece seyretme özelliği geldi, sırf bu bile olumlu puanı hak ediyor. Denge sorunlarından şikâyet edenler var, oyun içi denge konusunda da kısa süre içinde bir yama geleceğini açıkladı yapımcı firma.

Topu tüfeği toplayıp, cipimize (veya sepetli BMW motosikletimize) atlayarak Normandiya kırsalındaki stratejik savaş öykümüzü noktalayalım şimdi. Taş - makas - kâğıt mekaniğini doğru şekilde uygulayan, *Wargame* serisinin beğenilen özelliklerini koruyup Normandiya Çıkarması'nın hemen ardından gelen savaş cepheleri atmosferini gayet güzel yaratmış, konusunda ismini kanıtlamış firmaların başarılı, üçretini hak eden bir yapımından söz ettim iki sayfa boyunca. Şimdiden Ocak 2018 sayımızda hakkında yazacağım "Yılın Strateji Oyunlarından Biri" kutusunu düşünüyorum...

## İPUCU

Optimizasyon iyi, ortalama bir bilgisayarda yüksek ayarlarda sorunsuz oynamak mümkün. 10'a karşı 10 oyuncuları izlerken sorun yaşamadım ama oynarken yavaşlama - donmalardan çok şikâyet var. Eğitim görevlerinden sonra, kolay seviye skirmish modunda, önce Line of Sight (Görüş açısı - mesafesi) konusuna alışmanızı öneririm. Birliği seçip C tuşuna basılı tutarak görebiliyorsunuz L.o.S.'ı. Topçu veya ağır makineli tüfek ateşine karşı B tuşuyla sis bombası atan birlikleriniz var, kullanmak faydalı. A.B.D. ve Alman birlikleri birbirinden biraz farklı. Koruyucu zırh seviyesi, zırh delici mermi, piyadesavar mermi gücü (H.E.), atış menzili, hareket hızı, gizlilik, cephane miktarı gibi özellikleri çatışmaya hiç girmeden kartları okuyarak öğrenmek gerekiyor. Cephane sağlayan araçların kapasitesi de sınırlı, boşa mermi - gülle harcamayın. Keşif uçakları ve gözcü piyadelerinize gözünüz gibi bakın, haritadaki gözünüz kulağınız onlar çünkü. Eğitim modu ve oyuncu rehberleri (şimdilik) yetersiz, deneme "yenilme" yöntemiyle ustalaşmaya baştan hazır olmanızı öneririm.



- Öğrenmesi ve ustalaşması belli bir deneyim gerektiriyor
- Kurnazlığa yer yok, en küçük hata ve bilgisizliği affetmiyor
- Wargame serisi mantığı 2. Dünya Savaşı'na iyi uyarlanmış
- 10'a karşı 10 oyunculu sistem ilginç, başarılı...



- ...ama bağlantı sorunları keşke düzeltilebilse
- Senaryo modu fazla zor, tek kişilik içerik yetersiz

**8**

**SON KARAR**

Tanıtım sayfasında verdiği sözlerin çoğunu yerine getirmiş, bir - iki eksiği haricinde oldukça başarılı ve GZS açlığını gidermeye yetecek bir oyun.

**PARADOX'UN ALAMETİ FARİKASI OLAN AYRINTILI TAKTİK SEÇENEKLERİNİ BARINDIRMASI, TÜRÜN MÜPTELÂLARI İÇİN BİLE ZOR KILIYOR SD'Yİ.**

O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** Corbie Games O **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment O **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Playstore), 44 TL (Steam)
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-bounty

# BOUNTY TRAIN

## Tycoon..cuk

BUĞRA ÖZKAN

Aslına bakarsanız "tycoon" türü oyunları çok severim. Çocukluğumdan beri esnaf olmak istemişimdir. Nedenine dair kesin bir açıklamam yok ve muhtemelen gerçek bir esnaf olsam ufak bir market dışında bir şey işletemem ancak oyunda böyle o kasa sesi geliyor ya ufaktan, insan bir hoş oluyor.

*Bounty Train* bir süredir sessiz kalan ve şu sıralar yeniden yeşermeye başlamış yönetim oyunlarına vahşi batı konseptiyle giriş yaptı yakın zamanda. Şu cümlem muhtemelen yazının geri kalanı için bir spoiler sayılacak da olsa belirtmem gerek: *Bounty Train*, etkileyici bir oyun değil.

Sebeplerine bakalım.

Yönetim oyunlarının en büyük artısı, bir hikâye yazmak zorunda olmayışınız. Hatta etkileyici bir hikâye yazamayacaksanız hiç yazmamanız daha iyi zira eğreti duruyor. *Bounty Train* konusundaki birincil sıkıntı da bu. Bir hikâye zorlaması var. Bir şeyleri yazmak ve bunu göstermek için gereksiz bir çaba hissediyorum oyunda. Eğer bu çaba ana hikâye odaklı değil de sadece yaşanılan dünya içerisindeki hayatı detaylandırmaya yönelik bir çaba olsaydı bunu takdir edebilirdim ancak zaten vasat olan ana hikâyeyi zorlama çabasına girmek anlaşılır değil. Neyse ki oyunun serbest modu var ve bu tür şeylerle uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz ancak bu sefer de vasat düzeydeki diyaloglar göze batıyor. Sanıyorum buna uğraşacaklarına oyun mekanikleri üzerine zaman ayırsalardı daha etkileyici bir oyun ortaya çıkabilirdi.

Hikâyeye ihtiyaç olmayabilir ancak derin bir ekonomik sistem ve stratejik yönetim, bu tür oyunlar için şarttır. *Bounty Train*, *Transport Fever* gibi bir dev varken, bu konuda da etkileyici olmaktan uzak. Geliştiriciler, her şehrin belli bir üretimi ve belirli bir tüketimi olması fikri üzerine inşa ettikleri bir ekonomi sisteminin iyi olacağını düşünmüşler. Bu fikir her ne kadar iyi gibi gözükse de, bu fikrin verimliliği tamamen üzerine oturttuğunuz temelin kalitesiyle doğru orantılı. Evet, zaten şehirde olan bir ürünü siz yeniden getiriyorsanız daha ucuza satmak zorundasınız. Evet, ürün yoksa daha yüksek bir fiyata satıyorsunuz ancak







Demiryollarını temel alan bir tycoon fikri ne kadar güzel olsa da ayrıntıya özenmeyince olmuyor işte.

burada doğru hissettirmeyen bir şeyler var. Sanki, tüm bu "dinamik" fiyatlandırmalar oyuncunun yararına olması için daha kolay hesaplamalarla elde ediliyor gibi. Şehirlerin üretimi ve tüketimi hakkında hiçbir şey bilmememe rağmen kâr ediyor olmak bana anlamlı gelmiyor. Bu sistem bir derinlik katmaktan aciz zira ne zamanla şehirler büyüyüp tüketim değişiyor ne de başka bir şey. Temelde, bir düzen oturtabilirseniz zarar etmeniz mümkün değil.

Öte yandan, stratejik derinlik de oldukça vasat. Neden stratejik unsurların "Yolcu mu taşıyacağım, ürün mü?" ya da "Acaba o lokomotifi alsa mıydık?" sorularıyla sınırlı kaldığını anlamıyorum. Neden ikinci bir tren alamıyorum? Neden farklı rotalar çizemiyorum kendime birden çok trenimle? Neden şehirlerden aldığım görevlerin zaman sınırlarına sıkışmış bir oynanış var? Bu oyun 2 yıl kaldı erken erişimde. Kimse düşünmedi mi biraz daha derinlik katmayı?

Vahşi batı zor yer. Haydutu bitmek bilmiyor. Siz değerli malları taşırken birilerinin muhakkak ki ağzının suyu akacaktı. Dolayısıyla ufak bir savaş sistemine de sahibiz. Tabii haydutlara parayı verip geçip gitmezseniz. İlgili savaş sistemi oldukça basit. Şehirlerden tuttuğunuz paralı korumaları belirli vagonlara yerleştiriyorsunuz. Bu adamların her biri belirli yeteneklere sahip ve seviye atladıkça da yeni yeteneklere kavuşabiliyorlar. Yine de bu durum savaş sistemini çekici kılmıyor. Temelde görüş açısı ve karakterlerin silah yetenekleri üzerine kurulu bu sistemde dikkat edilmesi gereken iki şey var: Yangın çıkıp çıkmadığı ya da birilerinin vagonu sökmeye çalışıp çalışmadığı. Bu ikisini engellerseniz ve adamınız da ölmezse (ki Hardcore modu dışında pek kolay görünmüyor) kafanız rahat bir şekilde alandan ayrılabiliyorsunuz. Yaralı askerlerinizin tedavisi şehirlerdeki hastanelerde yapılıyor ve bu biraz zaman alıyor, dolayısıyla Rambo gibi kavga dövüş gitmemekte fayda var.

Sonuç olarak *Bounty Train* vasat sayılabilecek bir oyun. Stratejik derinlikteki noksanlığı ve ekonomi sisteminin potansiyel vaat etmiyor oluşu can sıkıyor. "Casual" sayılabilecek bir yönetim oyunu. Fiyatının karşılığını verdiğini düşünmüyorum.

### POTANSİYEL

Oyuna eklenebilecek ve yeniden oynanabilirliği arttıracak çok şey var. Örneğin şehirlerin büyümesi, gelişmesi ve ihtiyaçlarının farklı olaylarla değişmesi gibi. Ancak geliştiricilerin bu tür büyük değişikliklere gideceğini düşünmüyorum. Oyunun potansiyeli biraz harcanıyor gibi.

### GRAFİKLER

Grafik ve animasyonlar bu tür oyunlarda pek dikkat edilen noktalar değil ancak daha profesyonel görünen bir tarzı tercih ederdim. Biraz uğraşılmamış gibi duruyor.



- Konsept fena değil



- Müzikler
- Stratejik ve ekonomik derinlikten yoksun
- Grafiksel tercihler
- Savaş sistemi

**4**

### SON KARAR

Beyninizin 10'da 1'ini kullanmak istediğiniz derinliksiz bir tycoon oyunu aramıyorsanız düşünmeyin.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Laura Shigihara ○ **DAĞITIM:** Laura Shigihara ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-rakuen







Küçük bulmaca ve görevler de insanı zorlamadan hikâyeye katkıda bulunacak şekilde tasarlanmış.

# RAKUEN

## Bir dilek tut

HAZAL ÇAMUR

Hastaneler her zaman hüzünlüdür fakat hastalar çocuk olduğunda olayın hüznü parabolik artar. Bu alanda en vurucu reklamlar LÖSEV'den gelmez mi? Gülümseyen lösemili çocuklara buruk bir tebessümle karşılık vermez miyiz? Oysa her hikâyenin etkisi anlatılış biçiminde gizlidir. *Rakuen* aradaki dengeyi harika biçimde kurmuş bir oyun.

Japonca bir kelime olan Rakuen bir nevi "*cennet*" anlamı taşımakla birlikte, başkarakterimiz olan Çocuk'un (Boy) masal kitabının adı. Bir çocuk hasta olan başkarakterimizin hastanede geçirdiği süre boyunca annesi tarafından okunan Rakuen adlı masal kitabı, onun en değerli hazinesi. Bir de başından eksik etmediği kâğıttan şapkası elbette. Biz de hastalığının ne olduğunu oyunun sonuna kadar öğrenemeyeceğimiz Çocuk ve annesi ile, tıpkı kitabın kahramanı olan cesur genç çocuk gibi, bir dilek dilemek için Morizora adlı ormanın koruyucu ruhunu bulma yolundan ilerliyoruz. Tam da bu noktada oyun Alice Harikalar Diyarı ve Oz Büyücüsü formuna bürünüyor. Çünkü nasıl ki bu iki eserde Alice ile Dorothy'nin bu diyarlarda karşılaştığı canlılar kendi dünyalarındaki kişilerin bir yansımasıysa, Çocuk'un dileğini dilemek için gidilen yolda geçtiği fantastik boyutun karakterleri de hastanedeki hastaların ve personelin birer yansıması.

*Rakuen*, 16-bitlik yapısıyla harika hikâyeler anlatmak için muhteşem grafiklere ihtiyaç duymadığımızı bir kez daha hatırlatıyor. Gerek hastanedekilerle iletişim halindeyken, gerekse Rakuen'e giden yolda geçtiğimiz fantastik boyutta bol bol bulmaca çözüyor, küçük bilmecelere kafa yoruyor, bulduğumuz nesneleri sorunların çözümünde kullanıyor ve en çok da konuşuyoruz. Evet, *Rakuen'in* özellikle iletişime dayalı yanıyla elde ettiği dingin oynanışı, hikâye odaklılığını da destekler nitelikte.

Klavyenin yön tuşları, anneye soru sormak için Q harfi ve insanlarla konuşmak için space butonu ihtiyacımız olan tüm kontrolleri karşılıyor.

Geçirdiğimiz yolculukta Anne bizim bir dayanak noktamız olarak yanı başımızda yer alıyor. Oğlunu bu fantastik yolculuğa teşvik eden karaktere, bulmacalarda ipuçlarına ihtiyaç duyduğumuzda danışabiliyoruz da. Bu durum oldukça mantıklı, çünkü başı sıkıştığında, işin içinden çıkamadığında insanın dönüp baktığı ilk kişi annesi.

### HALKIMIN ŞARKISI

Oyunun bir başka güzelliğiyse ana konuyu oluşturan şarkılar. Topladığımız bu şarkılar bizim birbirinden tatlı ve yaratıcı tasarımlara sahip dostlarımız için oldukça önemli. Tam bu noktada oyunun yaratıcısı **Laura Shigihara**'ya da değinmek gerek (**supershigi** olarak da bilinir). Kendisi *To the Moon, World of Warcraft* ve *Minecraft* gibi oyunlarda da yer almış bir besteci olunca Rakuen'in ana görevi daha bir anlam kazanıyor *(şu minik videosunu yüz kere izlemişimdir -Ö: tinyurl.com/ogz-117-supershigi).*

Bu oyunun dokusunda ne kavgalar var ne de gürültü. Hatta bir iki istisnai durumu saymazsak bir savaş bile söz konusu değil. Sadece hastanedeki kişilerin ve büyülü dünyanın sakinlerinin memnuniyeti var. Biz gülümsediğimizde bize geri gülümseyen yüzler, biraz hüzün ve bir de anne şefkati.

*Rakuen*'in 15 saatlik oyun sürecinde birileriyle yarışmadan, karakteri geliştirmek söz konusu olmadan, düşmanları yok etmeden de oyun oynanabileceğini tekrar hatırlayacağız. Çünkü Çocuk'un annesinin de sık sık vurgu yaptığı gibi, günün sonunda en değerli şey cesur bir kalp ve cömert bir ruh...

*Rakuen*'in bitişi kaçınılmaz bir şekilde hüzünlü olacak. En sonunda o kâğıt şapka çıkacak ve Morizora'dan dileğimizi dileyeceğiz. İşte tam bu noktada bu acı tatlı sonun ne kadar da sembolik olduğunu ve bize göstermese de gerçek dünyada neye karşılık geldiğinin anlayacağız. Böylece üzüleceğiz, ama hepsine değecek.



**+**
- Çocuksu masumiyet
- Şarkılar ve bilmeceler
- Yaratıcı ve sevimli karakterler
- Acı tatlı hikâye

**−**
- Kimi zaman tekrar hissi yaratıyor
- Bilmecelerinin basitliği



**8+**

**SON KARAR**

Böyle bir konuyu bu biçimde eğlenceli hale sokabilen bir oyuna ben ancak şapka çıkartırım.

**VİDEO OYUNLARININ EĞLENCE AMACI TAŞIMAK ZORUNDA OLMADIĞINI, HAYATI DA YANSITABİLECEĞİNİ TEKRAR GÖRECEKSİNİZ.**

O **TÜR:** FPS O **YAPIM:** Superhot Team O **DAĞITIM:** Superhot Team O **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam), 25 dolar (Oculus Store) O **YAŞ SINIRI:** 12+
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-shvr

# SUPERHOT VR

## Tutamıyorum zamanı

ALİ SEZGİN

Zamanın sadece siz hareket ettiğinde aktığı *Superhot* geçtiğimiz sene oynadığım en yenilikçi oyunlardan biriydi. Oyunun zamanın akışıyla sizin hareketinizi bağlayan bu mekaniği milyonlarca sıradışı sahneye imkân veriyordu. Bıçaklarla kesilen kurşunlar, ünlü filmlerden fırlamış aksiyon sahneleri ve nice gariplikler hep *Superhot*'ın güzellikleri arasındaydı. Böyle bir oyuna bakıp da bunu sanal gerçeklikte oynadığınızı hayal etmemek olmazdı elbette. The Matrix'ten fırlamış sahnelerden bahsediyorsak onu bir ekrandan değil de sanal gerçeklik gözlüğü üzerinden görmek olabilecek en mantıklı karar çünkü. Eğer mouse'unuzla çekiçler fırlatmak veya kurşunlardan anı anına kaçmak sizi heyecanlandırdıysa hazır olun çünkü bunların çoğunu gerçekten yapıyor olacaksınız.

*Superhot VR* daha önce Oculus Rift'e çıkmıştı ki ben Rift'i biraz geç aldığımdan o halini inceleme şansım olmamıştı. HTC Vive sürümüyse tamamen aynı oyunun daha fazla hareket alanı sağlayan sürümü diyebiliriz. Oyunun mantığı *Superhot*'la neredeyse aynı. Belirli bir süre boyunca üzerinize gelen kırmızı düşmanları zaman mekaniklerini kullanarak haklamanız gerekiyor. İşin güzel kısmı bunu elleriniz ve gövdenizle yapıyor oluşunuz. Üzerinize gelen bir düşmana silah fırlatabiliyor veya aynı Neo gibi kurşunlardan kaçabiliyorsunuz. Elbette havada kurşunları tutmadığınızı varsayıyorum. VR sürümü normalinin VR'a uyarlanmış hali değil ayrıca. Yani yepyeni bölümler ve yeni oynanış mekanikleri var. Zaten burada hareket sınırlı olduğu için genel olarak düşmanlar üzerinize geliyor olacak. Siz onlara gitmeyeceksiniz.

### SUPER. HOT. VR. SUPER. HOT. VR.

*Superhot VR*'ı toplamda 56 dakikada bitirmek mümkün (kronometre mi tuttun abi, neden 1 saat değil :) - Ö) ama sonsuz mod ve içerikleriyle bu süre rahatlıkla 5-6 saati bulabilir. Dahası "VR da neymiş?" diyerek evinize gelecek oyunculara göstermeniz gereken şahane bir oyun *Superhot VR*. Yine de oyunun gariplikleri yok diyemem. Örneğin oyunu bitirmeden bölüm seçemiyorsunuz veya bir önceki bölüme geçilemiyor. Yani misafir geldiğinde sizin takıldığınız o zor bölümü geçmesi gerekiyor. VR söz konusu olduğunda oyun mekaniği diye bir kavram olmadığı için bu o kadar da imkânsız değil. Zamanın nasıl aktığını ve silahların nasıl tutulduğunu anlayan herhangi biri, refleksleri iyiyse o bölümleri çatır çatır geçebiliyor hani.

Oyunun hareketleri son derece doğal. Yani olası bir senaryoda masadaki küllüğü alıp düşmana fırlatmak, onun düşürdüğü silahı havada yakalayıp yan taraftan gelen bir başkasını vurmak gibi fanteziler oyunun akışı içerisinde gayet olası. Hepsinden önemlisi oyuncu fiziksel olarak yorulurken, gerçekten havalı ve etkileyici bir şey yaptığını hissediyor. Dünyanın minimal ve sade tarzı da VR için biçilmiş kaftan. Aksiyon ne kadar dolarsa dolsun etrafınızı kısa sürede okumak ve ona göre tepki vermek çok kolay.

*Superhot VR* değişik konseptlerin sanal gerçeklik üzerinde nasıl iş yapabileceğinin en iyi örneklerinden biri. Oynaması çok zevkli ve "Neden monitörde değil de kaskta oynamalıyım?" sorusuna verebilecek milyon tane cevabı var. *Superhot VR* sanal gerçeklik için olmazsa olmaz bir oyun olmayı benim için garantiledi. Kendinizi iyi bir oyuncu olarak görüyorsanız, bence ileride oyunculuğun mihenk taşı olabilecek eserlerden biri olmaya aday *Superhot VR*'ı mutlaka denemelisiniz.

**SANAL GERÇEKLİK BAŞLIĞINI KAFANIZA TAKTIĞINIZDA SİZİ BÜYÜLEMEYİ DEĞİL, GERÇEKTEN BAŞINIZDAN ÇIKARMAYI DÜŞÜNMEMENİZİ SAĞLIYOR SHVR VE BU BİLE YENİ BİR ŞEY.**

Çevrenizdeki etmenleri iyi kullanmanız gerkeiyor. Örneğin bir kapı görürseniz bir adım sola kayıp siper almak fena fikir sayılmaz.





Superhot VR'ın dans becerinizi geliştirmenize yardım ettiğini biliyor muydunuz?



- Aksiyon sahnelerini birebir yaşatıyor
- Oynaması ve alışması çok kolay
- Hikâye sunumu çok başarılı



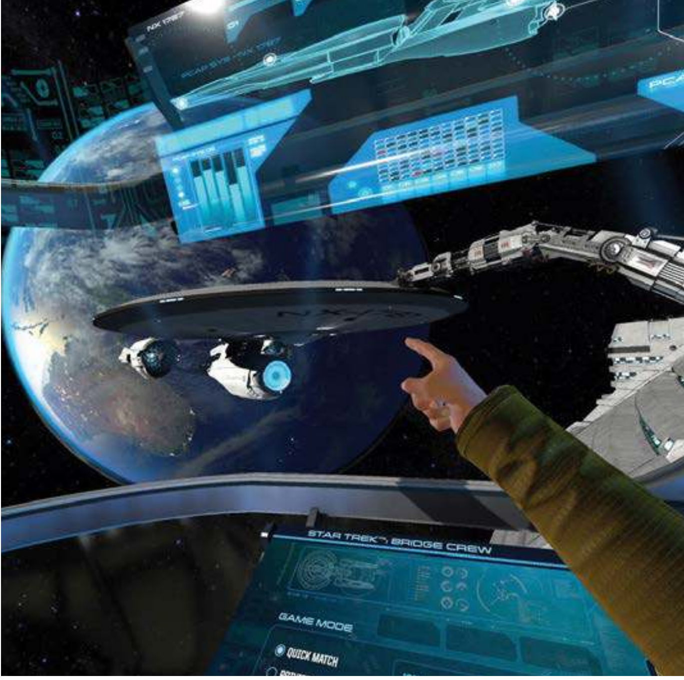
- Kısa oyun süresi
- Oyun bitene kadar menü yok

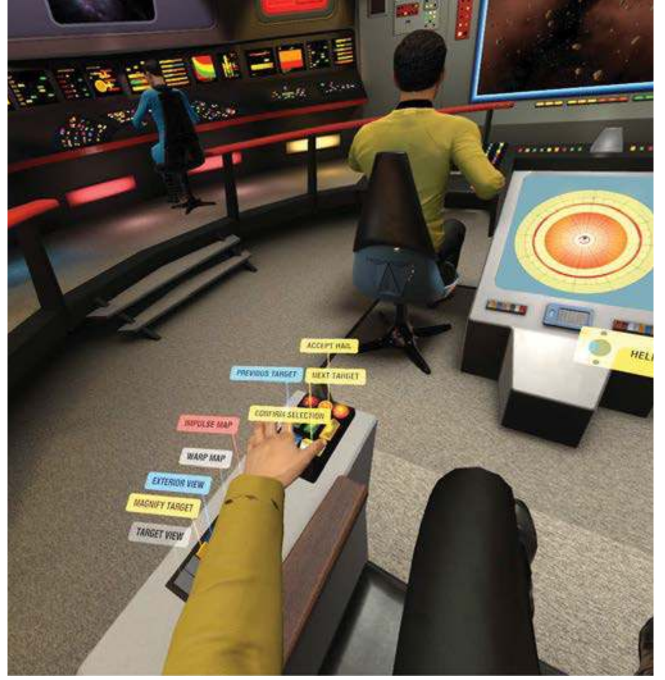
**8+**

**SON KARAR**

Biraz daha uzun olsaydı bu sene çıkan favori oyunum olabilirdi.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Ubisoft ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 175 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-bridge





Kaptan olmak göründüğü kadar kolay değil. Büyük resme sadece siz hâkimsiniz.

# STAR TREK BRIDGE CREW

## Çıkarın beni bu kaptan

ALİ SEZGİN

Uzay Yolu'nu 80'leri biraz hatırlayan her çocuk gibi ben de çok severim. Düşünsenize siz ilkokulda maçları, sosyal bilgiler derslerini düşünürken Atılgan mürettebatı orada hiç görülmemiş gezegenleri geziyor, maceralara atılıyorlar. Star Wars o zamanlar televizyona düşmediği için de benim için sadece Uzay Yolu vardı. 30'lu yaşlarıma geldiğimde bu teknolojilerin gelişebileceğini, bir gün bazılarını gerçekten yaşayabileceğimi düşünürdüm. Şimdi baktığımızda uzayda gezemiyoruz belki ama akıllı telefonlarımız, üç boyutlu televizyonlarımız, Uzay Yolu'nun Holodeck'ini aratamayan sanal gerçeklik sistemlerimiz var. Hayallerimi yakalayamasak da iyi bir yerde sayılırız.

*Star Trek: Bridge Crew* 4 kişilik bir sanal gerçeklik oyunu. Oyunda USS Aegis'in komuta kademesindeki 4 görevliden biriyle oynayarak sıradan bir uzay filosu gemisinin temel görevlerini yerine getiriyoruz. Yön bulucu, kaptan, mühendis ve saldırı sistemleri derken epey ağır bir görev sistemi mevcut ve hepsinin koordine edilmesi gerekiyor. 4 yabancıyla bile olsa bu oyunu oynamak bu yüzden çok zevkli. Herkes kafasına göre hareket ederse başarılı olmak mümkün değil. Bunun yerine kaptanın koordine ettiği ve diğer birimlerin de fikirlerini belirterek iletişim içinde olduğu bir yapı daha eğlenceli oluyor. Herkesin görevi kendine özgü ve hikâyenin ilerlemesi için zorunlular. Hikâye demişken oyunun toplamda 2,5 saat süren kısa bir senaryo modu var ama bunu bitirirseniz rastgele olayların olduğu özel senaryolar da bulunuyor.

### KAPTAN, GEMİ SU ALIYOR!

Geminin her biriminin kendine ait bir mini oyunu var. Örneğin yön bulucu sadece gemiyi yönlendirmekle kalmıyor; anomali tespiti, kaçış pod'larının atılması ve benzeri tahliye sistemleriyle uğraşıyor. Sorun şu ki; geminin her şeye yetecek enerjisi yok. Bu durumda enerji mühendisinin geminin enerjisini yönlendirmesi gerekiyor. Adam da kafasına göre enerji vermiyor elbette. Geminin kaptanı mürettebatın verdiği geri bildirimler doğrultusunda enerjinin nereye aktarılacağının kararını veriyor. Sözün özü, *Bridge Crew*'ı oynadıktan sonra o "enerjileri yönlendirin" lafının sadece lafta kalmadığını daha iyi anlıyorsunuz. Oyuncular arasındaki iletişim önemli olduğu için oyunun yarısını da goygoy ve diyaloglar kaplıyor zaten. Anlaşamayanlar mı dersiniz, işi ciddiye alıp size sürekli kaptan diye seslenen oyuncular mı istersiniz, sürekli bir kaos hâkim. Oyunu da bu kadar eğlenceli yapan şey bu aslında. Kimsenin konuşmadığı çok oyunculu yazılımlara o kadar alıştık ki herkesin sürekli konuştuğu, el ve kafa hareketlerini görebildiğiniz bir oyun insana sıradışı geliyor.

*Bridge Crew*'ın benim için en büyük kusuru tipik bir Ubisoft oyunu olması oldu. Oyunun mekanikleri, Aegis'in içi ve temel elementleri çok güzel ama kimse durup da bu oyun eğlenceli mi diye bakmamış resmen. Mürettebatın kullandığı arayüzler çok sıkıcı bir kere. Kullandığınız bir uzay gemisi bile olsa saatler boyunca aynı konsolun aynı tuşlarına basmak da bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Oyun farklı rollerde tekrar tekrar oynanabilir olsa da her koltuğa bir kere oturduktan sonra bunu tekrar yapmak istemeyebilirsiniz. Yine de yapım kalitesi ve içeriği olarak bakıldığında piyasadaki en tam ve sağlam sanal gerçeklik oyunlardan biri olduğunu yadsımak mümkün değil.

*Star Trek: Bridge Crew*'ı pahalı fiyatı yüzünden çok tavsiye edemiyorum. İflah olmaz bir Uzay Yolu fanatiği olmadığınız sürece sosyal olmanıza imkân veren Rec Room gibi oyunlara yönelmeniz tavsiyem olacaktır. Bütün Uzay yolu serilerini izlemiş ben bile sıkıldıysam sıradan bir oyuncunun neler hissedeceğini düşünemiyorum.



- İlk saati ve keşfetmesi çok eğlenceli
- Tamamen iletişim üzerine kurulu
- VR'da oynanabilecek sıradışı oyunlara iyi bir örnek



- Tekrar oynanabilirliği yok
- Gemideki roller sıkıcı
- Genel olarak oyunun kendisi sıkıcı

**4**

**SON KARAR**

Her uzay oyununda "burada hayat yok" esprisini yapmaktan bıktım ama yapacak bir şey yok.

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Impulse Gear ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **KUTULU FİYATI:** 230 TL (oyun), 400 TL (oyun + aparat) ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 190 TL (PSN)
○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-farpoint

# FARPOINT

## Nihayet VR için yapılmış gerçek bir oyun!

ÖMER AKDAĞ

Hani VR oyunları için hep diyoruz ya "daha şöyle sağlam bir oyun yapılmadı, çıkan şeylerin hepsi ufak tefek eğlencelik deneyimlerden ibaret" diye. Hah işte, *Farpoint* VR için yapılan ilk gerçek oyunlardan biri!

Gelecek yüzyıllara aktarılacak seviyede olmasa da derli toplu bir hikâyesi, fena olmayan düşman/silah çeşitliliği, 5-6 saat gibi yeterli bir oyun süresi olan düz bir bilimkurgu FPS kendisi. *Farpoint*'in güçlü yanı bunlar değil ama, güçlü yanı VR'ı mükemmel bir şekilde kullanıyor oluşu.

Çok ıncık cıncık teknik yazılar yazmayı sevmesem de *Farpoint*'i anlatabilmek için biraz öyle gitmem gerek. Eğer denediyseniz bilirsiniz, VR ile FPS karşıdan göründüğü kadar uyumlu bir ikili değil. Başınız döner, mideniz bulanır, birkaç dakika sonra pes edip gözlüğü çıkarırsınız (tabii hiç böyle bir şey yaşamayan, VR'a doğuştan uyumlu arkadaşlar da var, onları tenzih edeyim). Bunun önüne geçmek için yapımcıların başvurduğu birkaç taktik var:

- Gitmek istediğiniz yeri işaretlersiniz, karakteriniz oraya ışınlanır. Yürümezsiniz.
- Siz yürümezsiniz, dünya hareket eder. Raylarda giden bir vagondasınızdır örneğin. On-rail shooter deniyor bu türe.
- Bir kabindesinizdir, dünyayla aranızda bir arayüz vardır. Bu yöntem yüzde yüz engellemiyor rahatsızlığı ama biraz daha katlanılabilir bir tecrübe sunuyor.

*Farpoint* bunların hiçbirini benimsemiyor. Yapımcılar oyuncuyu tamamen rahat ettiren önemli bir detay yakalamış ve oyunu komple bunun üzerine kurmuş: Gövdenizi neredeyse hiç döndüremiyorsunuz.

### DAİMA İLERİ!

Anlatmaya çalışayım. Gitmeniz gereken yer her zaman karşınızda. Kafanızı çevirip etrafınıza, arkanıza falan bakabilirsiniz ama mesela "arkamı döneyim ve o tarafa doğru yürüyeyim" diyemiyor, "geri geri" yürüyebiliyorsunuz. Sağa-sola da aynı şekilde. Vücudunuzun yönünü çeviremiyorsunuz. Bunu bu şekilde yapmışlar çünkü VR'ın FPS'lerde verdiği temel rahatsızlığı çok iyi tespit etmişler: Diğer oyunlarda analoğu mesela sola çevirdiğinizde görüşünüz de sola doğru çevrilir ama kafanız çevrilmediği için gördüğünüz şeyle beyninizin algıladığı şey uyumsuzdur, bu da fiziksel olarak kötü hissetmenizle sonuçlanır. *Farpoint*'te analoğu sola çektiğinizde ne vücudunuz ne kafanız dönüyor, sadece ileri bakar durumdayken sola doğru yürüyorsunuz. Oyunun haritaları da bu yapıya uygun olarak yarı-koridor şeklinde tasarlanmış zaten. Şahsen bayağı hassasımdır VR konusunda, FPS'leri birkaç dakikadan fazla oynayamam ama *Farpoint*'i çok uzun süre rahatsızlık hissetmeden oynadım bu sayede (bu arada VR'da FPS oynarken sorun yaşamayan arkadaşlar bu yapıyı seçenekler menüsünden komple kapatıp özgürce hareket edebilirler de).



Bu zekice çözümün üstüne harika bir de çatışma mekaniği eklemişler. Silah aparatınızı (veya yoksa Dualshok'unuzu) göz hizasına getirip, tek gözünüzü kapayıp gerçekten nişan alarak çatışıyorsunuz. Bir bakmışsınız sağdan toprak altından örümceğimsi minik yaratıklar saldırıyor, onlarla uğraşırken ileriden gülle şeklinde bir şeyler atan yaratıklar görüyorsunuz, koşuyorsunuz bir kayanın arkasına saklanıp önce ufakları harcamaya çalışıyorsunuz, daha iri abiler ortamı basıyor, sağa sola koşturup hem saldırılardan kaçınmaya hem sayıları azaltmaya kasıyorsunuz. Çok başarılı, çok gerilimli çatışmalarla dolu oyun ki işin en güzel yanı da bunu VR sayesinde gerçekten "sizin" yapıyor oluşunuz.

Doğrusunu söylemek gerekirse VR olmasaydı gayet sıradan bir FPS olurdu *Farpoint* ama VR'ı o kadar iyi kullanmış ki ömrünüzde çatışma hissini bu kadar içten hissettiğiniz bir başka FPS oynamadığınızı iddia ediyorum.



Oyunun ilk yarısı Zerg'ümsü yaratıklar, ikinci yarısı Protoss'umsu tiplemeler bekliyor sizi.



- VR'ı bünyeyi yormadan kullanmayı başarmış
- Müthiş bir çatışma hissi veriyor
- Silah / düşman çeşitliliği fena değil
- Hikâye de hoş



- VR olmasaydı çok sıradandı
- Sadece tek boss savaşı var
- Sonu çok saçma

**7**

**SON KARAR**

PSVR aldırır mı emin değilim ama FPS seviyorsanız ne yapıp edip bir yerlerde denemeye çalışın.

## SİLAH APARATI



Farpoint'in kutulu versiyonunun birlikte satıldığı bir silah aparatı var. Evet biraz daha pahalıya geliyor (sadece oyun yaklaşık 230 TL, aparatla birlikte 400 TL) ancak çok doğal ve harika hissettirdiği de bir gerçek. Zorunlu bir aparat değil, Dualshock da kullanabiliyorsunuz. Analoglarla değil direkt Dualshock'u havada hareket ettirerek nişan aldığınız için kollarınız yoruluyor bir süre sonra ama o kadar da kötü değil, öyle de oynanıyor yani. Silah aparatı şu an için beş oyun desteklese de (Farpoint, Arizona Sunshine, Dick Wilde, Rom: Extraction, The Brookhaven Experiment) daha fazlası yolda. Özellikle E3'te duyurulan Bravo Team'den bayağı umutluyum.



# KING'S QUEST COMPLETE EDITION

## Bir zamanlar, bir kral varmış...

Noyan
The Geç Kalan

*Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Geçen ay mesaj gönderen Kaan Gülata kardeşimize çok teşekkürler. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere, öğrenci dostlarımıza iyi tatiller.*

Künyede "Kutulu Fiyatı" seçeneğini göremeyince, ülkemizde satılan kutulu oyunlara bu köşede uzun süredir yer vermediğimizi fark ettim. Çoğunlukla AAA yapımlar kutulu bulunuyor bizim diyarlarda ve çıktıkları ay zaten dergimizde incelemeleri yazılıyor. Künye - karne bölümünde dikkatimi çeken diğer konu, bölümlü (episodic) yapımın fiyatını nasıl belirtmem gerektiğiydi. Geçen kış indirimde aldığım *King's Quest Complete Edition*, 5 bölümün yanında bir de bonus olarak epilog kısmını sunuyor. Süresi ise hiç de kısa değil, bölüm başına ortalama 5 - 6 saat ekran başındasınız. Steam'de ilk bölümü ücretsiz, yazıya devam etmeden önce indirmeye başlayabilirsiniz.

### UZAK DİYARLARDA RENKLİ GÖREVLER

Sierra'nın epeyce eski, aynı adlı oyununa saygı, hatırlama amaçlı geliştirilmiş bir yapım *King's Quest*. Geliştirici stüdyonun bilinen diğer oyunu, 2010'un başarılı maceralarından *Misadventures of P.B. Winterbottom*. En beğendiğim özelliklerini sayarak başlayalım kralın yolculuğuna: Sade ve sevimli bir hikâyemiz var, güzel haber. Yaşlanmış, saçı sakalı ağarmış, hareketleri ağırlaşmış Kral Graham'ın, Daventry adlı ülkeye gelişi, tahta çıkışı, halkını hatta toprakları dahilindeki şirin hayvanları özveriyle koruyuşunu, torunlarına anlatırken dinliyoruz. Dinlemekle kalmıyoruz elbette, birbirinden renkli, süresi kısa tutulmuş ara sahnelerin ardından bizzat Graham'ı kontrol ediyoruz. Grafikler el çizimi gibi, görüntü ve ses efektleri çizgi film havası veriyor. Eşyalardan örneğin süpürgeyi tekboynuzlu atın üzerinde denediğimizde, yeni yetme torunlardan Gwen'in "Oo büyükbaba, bunu gerçekten yapmadın değil mi?" diye araya girişleri, Kral Graham'ın babacan sesi ile mahcup cevapları, kendine göre masum açıklamaları masal atmosferini güzel bir şekilde tamamlıyorlar. Graham'ın sesi dedik, kült film *Guguk* Kuşu'ndan sonra 40 yıldır birçok yapımda rol almış aktör **Christopher Lloyd** seslendiriyor kendisini. C. Lloyd, en çok *Geleceğe Dönüş* serisindeki bilim adamı rolü ile tanınıyor sanırım.

Graham'ın gençliğiyse *Deponia* serisinin havai – sakar genci Rufus'u hatırlattı bana. Saf, iyi niyetli, cesur, yardımsever, öfke ve şiddetten uzak, çabuk ısınabileceğiniz bir karakter. Kısacası; bir masalın içindeyiz hikâye gereği ve yumuşak müzikleri, çizgi film tarzı grafikleri, basit animasyonları, kulağa hoş gelen seslendirmeleri, sevimli hayvancıklar ve esprili yan karakterleri ile masal havasını tam tadında, abartmadan veren, başarılı bir atmosfer var oyunda.

Macera türünün "kraliyet tacı" değerindeki bulmacalara gelelim: "Tıkla - bak - kullan"(point&click) klasiği olarak, doğru eşyayı doğru yerde kullanma mantığı burada da geçerli. Görev günlüğü ve harita - pusula olmayan bu tür oyunlarda, bulmaca çözümlerinden çok, bir sonraki adımın yönünü bulmakta, nereye gidileceğine karar vermekte sorun yaşıyorum çoğu zaman. Özellikle ilk bölümde, şövalyeler yarışması kısmında, birbirine benzeyen dış mekânlar (çayır çimen) nedeniyle bir süre aynı yerlerde dolanıp durdum. Sıkıcı bir deneyim olmadı gene de.

Macera türünü seviyorsanız, Kral Graham'ın eğlenceli masalını dinleyin ve oynayın, bulmaca peşinde koşarken huzur bulduğunuzu da fark edeceksiniz.



Graham'dan önceki krallardan Edward'ın heykeli önünde hâtıra pozu.

**TÜR:** Macera **YAPIM:** The Odd Gentlemen **DAĞITIM:** Sierra **DİJİTAL İNDİRME:** 63 TL (Steam / Season Pass) **KUTULU FİYATI:** 50 TL **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** sierra.com/kingsquest

**8**

**SON KARAR**

Güzel bir masal atmosferi yaratmış, başarılı bir macera oyunu, en azından ilk bölümünü deneyip oynamalısınız.

### 80'LERDEN GELEN ADAM

Excalibur, Kral Arthur'un efsanevi kılıcı ve büyülü güçleri ele geçirme mücadelesini anlatan bir macera olayı. Helen Mirren ve Nigel Terry başrollerde. Büyücü Merlin'in de Arthur'a yardım ettiği bu fantastik muhabbeti kaçırmayın derim.




### OYNUYORUM

1. Overwatch (PC)
2. Steep (PC)
3. Rock God Tycoon (PC)
4. Guitar Hero Live (PS4)
5. Renowned Explorers (PC)

### BEKLİYORUM

1. Detroit: Become Human (PS4)
2. No70: Eye of Basir (PC)
3. Destiny 2 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. Uncharted: The Lost Legacy (PS4)

TÜR: Bulmaca ○ YAPIM: Tequila Works, QLOC ○ DAĞITIM: Grey Box ○ DİJİTAL İNDİRME: 49TL (Steam) ○ YAŞ SINIRI: 6+
○ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-117-rime

# RIME

## Ada sahillerinde

EGE SAĞIN

Kumların arasında uyanan ve konuşamayan bir çocuk, kırmızı bir pelerin... Sonra ona yol gösteren gizemli bir hayvan var tabii. Tanıdık geldi mi? Gelmiştir çünkü *Rime* fazlasıyla tanıdık bir oyun. Özellikle *Journey* ve *Ico*'nun bir karışımı diyebiliriz. Belki biraz da mekân tasarımı ve bulmaca yapıları nedeniyle formüle *The Witness* da katılabilir. Bu oyunların güzel özelliklerinin alınıp harmanlamaya çalışıldığı ortada ama bunun becerilebildiği söylenemez. Bahsettiğim bu diğer oyunlar kendi işlerini gayet iyi yapan eserlerken Maalesef *Rime* karmakarışık bir taklit olmaktan öteye gidememiş.

Oyunun başında karakterimiz bir adanın sahiline vurmuş; plajda, kumların içinde uyanıyor. Pastel boyayla resmedilmiş gibi duran, görkemli bir adada buluyor kendini. Etrafta çeşit çeşit hayvan dolaşırken beyaz taşlardan yapılmış, antik harabeleri andıran yapılar arkada dikkat çekiyor. Hakkını vermek lazım ki oyun görsel açıdan gerçekten çok güzel. Özellikle dört kısımdan ilki olan bu sahil çevresi gezilmeye değerdi.

Yalnız maalesef iki noktaya değinmek gerekiyor. Öncelikle oyunda teknik sıkıntılar var. Konsol sürümlerinde de FPS düşüşleri yaşandığını okudum ve incelediğim PC sürümünde de yüksek poligonlu, fotorealistik grafiklere sahip olmadığı halde ideal performanstan uzaktaydı oyun. Sistemleri çok daha zorlayacak tarzda grafikteki oyunların yağ gibi aktığı bir PC'de bu görsel tarzla bu performans hayal kırıklığı yarattı. Diğer sıkıntıysa keşiflerin ödüllendirilmemesi. Güzel görsellik ve mekân tasarımları sayesinde oyunun dünyasında bolca gezmek istesem de karşıma yalnızca ekstralar menüsünde birer görsel açan toplanabilir cisimler çıktı. Bunları topladıkça oynanışa bir etkisi olsa veya daha somut biçimde hikâyenin arka planını ortaya çıkarsa belki değerdi ama böyle olmadığını görünce daha fazla gezmeye gerek duymadım.

Kahramanımız konuşmuyor ve etrafta yazı yok. Yalnızca birkaç notalık melodiler, hayvan sesleri ya da görsel işaretlerle gitmemiz gereken yeri buluyoruz, bazen de yol gösterici tilkimiz bizi yönlendiriyor. Ancak oyundaki bulmacalar ayak işi olmaktan öte bir anlam ifade etmiyorlar. Birkaç bulmaca tipi çözüm uygulaması açısından keyif verse de genellikle ne yapmamız gerektiği kabak gibi ortada. Üstelik bazı bulmacalarda bir yerden bir yere eşya taşımamız gerekmesi de ayrı bir sıkıntı. Kahramanımız zaten mekânların boyutuna kıyasla yavaş hareket ederken bir de eşya taşımaya başlayınca sabırlar zorlanmaya başlıyor. Aklımı zorlamayan bulmacalar bu yavaşlıkla sabrımı zorlayınca aldığım keyif de haliyle düştü. Zaten o "BULDUM!" hissini neredeyse hiç yaşayamadım ki oyun bulmaca oyunu olduğu için de bunun pek iyiye işaret olmadığını anlamışsınızdır.

### BUNUN YERİNE

Bahsi geçen oyunları oynamadıysanız ama bu tarz konseptler ilginizi çekiyorsa Rime yerine örnek aldığı Journey, Ico ve The Witness oyunlarını tercih edebilirsiniz.

Neyse ki 6-8 saat civarında biten kısa bir oyun *Rime*. Kahramanımız hızlı koşabilse muhtemelen 4-5 saatte biterdi hatta ama en azından tadında bırakmayı bildikleri için yapımcıları tebrik edelim.

### ANLATSANA BİRAZ

*Rime* son yılların bağımsız oyun modasına uyarak sözler ve yazılar olmadan hikâye anlatmaya çalışıyor. Mekân tasarımına işlenmiş ipuçları ve birkaç flashback hariç hiçbir anlatım yok. Fakat maalesef bir zamanlar "sıradışı" olarak nitelediğimiz bu yöntem artık o kadar sıradanlaştı ki sanatsal bir tercihten ziyade üşengeçlik ve alt kültür popülizmi olduğunu hissettiriyor. İyi yapıldığında hâlâ etkili olabilir tabii ama *Journey*'in harika başardığı şeyleri *Rime* eline yüzüne bulaştırmış. Oyunun finalinde gelen sürpriz (!) hikâyeyi bağlasa da anlatım yetersizliğini kurtarmaya yetmiyor.

Kısacası *Rime* basit bulmacaları karaktere ve hikâyeye bağlanmadan, çok güzel mekânlarda, çok güzel müzikler eşliğinde sırayla çözdüğünüz bir sandbox hissi uyandırıyor. İyi niyetle, güzel fikirlerle yola koyulmuşlar ama uygulamada başarısız olunduğu için ortaya örnek aldığı oyunların gölgesinde kalan bir iş çıkmış.

**HİÇBİR ACELENİZ OLMADAN, OYUNUN RİTMİNE AYAK UYDURARAK OYNAMAK RIME İÇİN İYİ BİR TERCİH.**



- Görkemli mekân tasarımları
- Grafikler ve sesler

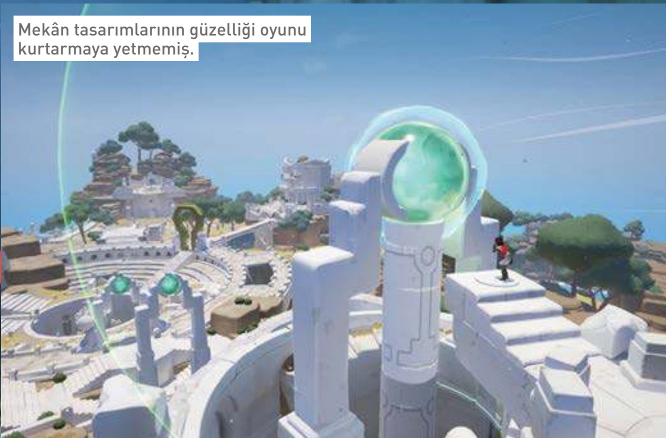


- Teknik sorunları var
- Zihni kımıldatmayan bulmacalar
- Vasatı aşamayan metinsiz, soyut anlatım

**6**

**SON KARAR**

Esinlendiği oyunların gölgesinde kalıyor.


Mekân tasarımlarının güzelliği oyunu kurtarmaya yetmemiş.






# EMILY IS AWAY TOO

lin osx **win**

## Sanal kızdan "friendzone" yeme keyfi

NURETTİN TAN

Nostaljiyi seven ve benim gibi biraz duygusal bir tipseniz *Emily is Away Too* sizi tam kalbinizin ortasından vuracak. *Emily* oyuncuyu gençliğine, ilk aşkına, arkadaşlarımızla muhabbet için MSN ile ICQ kullandığımız dönemlere, Youtube'un ve Facebook'un ilk kurulduğu zamanlar olan 2005-2006'ya götürüyor. Oyunda sömestra girmesine az kalmış genç bir genci canlandırıyoruz. Tek yaptığımız bilgisayarımızın başında Emily ve Evelyn adında okuldan iki kız arkadaşımızla chat yapmak, bu açıdan bakınca oyun biraz gerçek hayat simülatörü sayılır. Bu kızlarla konuşurken başkalarıyla konuşmalarını okuyasınız diye dosya olarak yollamaları ve bunun doğrudan masa üstünüze düşmesi... Dinlemeniz için şarkı yolladıklarında oyunun yönlendirdiği adresin oyun için tasarlanmış bir Youtube sayfası olması (ama parçayı gene Youtube üzerinden çalıyor) oyun ile oyuncu arasındaki dördüncü duvarı kıran detaylar.

Bu iki kızdan biriyle aranızda romantik bir ilişki geçecek ya da geçmeyecek, orası tamamen size ve konuşma kabiliyetinize kalmış. İki kızın da sanal hayatı, arkadaşlarıyla sorunları, hoşlandıkları çocuklar var ve siz iyi bir Meriç olarak (Google'dan Umut Sarıkaya ve Meriç diye aratınız) onların dertlerini dinlerken, yavaş yavaş diğer çocukları dinamitliyorsunuz. Bazı söylediklerini hatırlamanız gerekiyor, birine söylediğiniz şey diğeriyle muhabbet arasında geçebiliyor. O yüzden ben ikisine birden yazayım ya da havalı görünmek için yalan atayım gibi hurmalar sonra sizi tırmalayabiliyor.

000'lerin ortalarına dönüp nostalji yapmak istiyorsanız yaklaşık 3 saat süren *Emily is Away Too*'ya mutlaka bakın.



- Oyuncu ile doğrudan temasa geçmesi
- MSN, Youtube ve 2005'lerin diğer favorileri
- Overwatch göndermeleri



- Oynama süresi kısa
- Konuşmalara daha fazla karakter katılabilirdi

**6**

**SON KARAR**

Diyaloglar çok samimi, o yaşlardaki gençlerin -özellikle kızların- ruh halini çok güzel işlemiş.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Kylee Seeley ○ **DAĞITIM:** Kylee Seeley ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-emily

# BEHOLDER BLISSFUL SLEEP

lin osx **win** DLC

## Böyle devlet kuşu olmaz olsun!

İHSAN C. ASMAN

*Beholder* incelememi okuyanlar oyundan gayet memnun kaldığımı hatırlayacaklardır. *Blissful Sleep* ise esas oyundaki olayların öncesini konu alıyor. Hani oyunun başlangıcında ailemizle birlikte yöneticisi olacağımız apartmana taşınırken, feci şekilde hırpalanmış durumdaki bizden önceki yöneticinin görevliler tarafından götürüldüğünü görüyorduk ya? Bu eleman kim merak mı etmiştiniz? İşte öğrenme fırsatı.

Tanıştırayım: Söz konusu arkadaşın ismi Hector ve kendisi devletin 85 yaş üzerindeki vatandaşlar için uygulamaya koyduğu 'blissful sleep' (huzurlu uyku) prosedürü sebebiyle bir süre sonra zorla ötenazi yapılarak uyutulma tehdidiyle karşı karşıya. Oysa kendisi henüz 65'inde bile değil! Oyunun ana görevini Hector olarak bu kaçınılmaz gibi görünen sondan kurtulma yollarını aramak oluşturuyor.

Öncelikle bu sefer görevler ilk oyuna oranla çok daha akılda kalıcı olmuş bence. Yanlış anlamayın ilk oyunda da bambaşka tatlarda, gayet keyifli ve insanı meraka sürükleyen yan görevler vardı bir dolu. Ancak bu kez çok daha kuvvetlenmiş bir metinsel altyapıyla karşı karşıyayız: Gazete kupürleri, muhaliflerin gazete arkalarına iliştirdiği anti propaganda metinleri ve diyaloglar gerçekten iyi yazılmış (burada yeni eklenen özgün kiracıların da hakkını teslim etmek gerek). Ve en önemlisi, bu defa despotik ortamı daha vurucu bir şekilde ekranlara taşıyor görevler. Kiracılardan dinlediğimiz kimi arka hikayelerin yan görevlere ustaca bağlanması ve gerekli duygusal tabanın hazırlanması esas oyunun bir tık üstünde olmuş bence. Karakterimiz de aslında bir öncekine göre farklı: Bu sefer aile babası rolünden çok farklı, yalnız ve kedisiyle yaşayan, yapı olarak 'pislik' yapmaya çok daha az müsait bir profil



var karşımızda. Ve bir parantez: Uzaklardaki oğluyla ilişkisinin oyuna taşınışı da çok başarılı olmuş.

Ufak tefek dokunuşlara gelince: Kediyle ilgilenmenin yanı sıra bazı eşyalardan DNA analizi yaptırabiliyoruz. Bu ve bir iki başka vesileyle de telefonumuzu da daha çok kullanıyoruz. Ama muhaliflerin sizinle irtibata geçmesi gibi ilk oyundan hatırladığımız unsurlara DLC'de pek yer verilmemiş.

Orijinalini beğendiyseniz kesinlikle alın, pişman olmayacaksınız. En az üç saatlik bir oynanış sunuyor oyun. Geri kalanlar içinse artık *Beholder* ile tanışma vakti.

**7+**

**SON KARAR**

Esas oyuna harika bir derinlik katmış.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Warm Lamp Games ○ **DAĞITIM:** Alawar Entertainment ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-bbs





○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Double Dice Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-wnn

# WILLY-NILLY KNIGHT

## Kılıcını taştan çıkaranlara

MERVE AKMAN

Sonunda RYO yazıyorum, oh be! İnişli çıkışlı 19 saatin ardından anlatacak çok şeyim var, hemen konuya dalmak istiyorum.

Oyunu açtığımda biraz hayal kırıklığına uğradım. Çünkü nasıl atladıysam RYO diye, dikkat etmediğim çok şey olmuş. Görselleri daha iyi sanıyordum ancak nihayetinde bağımsız yapımcı ve üç boyutlu bir oyun. Bugüne kadar incelediklerimden farklı kulvarlarda diye düşünerek silkindim ve kendime geldim. Çıktım yola.

Hikâyemiz Kral Arthur efsanesini konu alıyor, mutlaka duymuşsunuzdur. Taştaki kılıcı çıkaranın kral olduğu efsane, Merlin falan var. Dizisini izlemişsinizdir belki, sevdiğim dizilerdendir. O yüzden heyecanlandım nereye gidecek bu diye. Başlangıcını da biraz değişik almışlar, çocuk rüyadan uyanıyor da işte karanlık ve ışık tanrıları ile insanların çatışması falan filan. Yani hikâye ilgi çekici başladı ama oyunun geneli tam anlamıyla tipik bir fantastik RYO. Aklınıza ne geliyor işte; dört klişe sınıf ve onların bilinen özellikleri, ejderhalar, dostlar, düşmanlar... Yalnız hikâye demişken, araya kaktırılan bir aşk üçgeni var ki sormayın. Arthur'un o gençlik rezilliklerine şahit olmak zorunda bırakılıyor olmak çok kötüydü. Neyse ki mevzu saçma sapan bir şekilde de olsa kapandı sonunda.

Çaktırmayın ama ben oyunun sıra tabanlı olduğunu da fark etmemişim seçmeden önce. Sıra tabanlı oyunlardan uzak durmaya çalışırım. Katıksız aksiyon seviyor olabilirim, bilmiyorum sebebini. Yalnız bunun için gerçek zamanlı sıra tabanlı diyorlar. Savaş esnasında karakterleri hareket ettiriyorsunuz ve yaptığınız her şeyin bir bedeli var. Bu bedele action points ya da kısaca **AP** deniyor. Her karakterin AP'si farklı, örneğin esas oğlan Arthur tank sınıfı olduğu için onun AP'si yüksek, oraya buraya koşturabilirsiniz onu. Dört karakterin de beş aktif, beş pasif yeteneği var; aktiflerin AP miktarı da güçlerine göre değişiyor. Doğru dürüst eğitim vermedikleri için bunu size ben söyleyeyim, bir turda kullanmadığınız AP'ler sonraki turda ekleniyor. O yüzden beklemekte fayda var, bırakın onlar size gelsin.

### AMA BİRAZ STRATEJİ?

Şimdi ellerimi ovuşturuyor ve oyunun genel sıkıntılarından bahsetmeye başlıyorum. *Willy-Nilly Knight* BUG DOLU ve oyun aniden kapanabiliyor. Erken erişimde olduğu için çok laf edemiyorum ancak her adımda kaydedin oyunu, yoksa geriden alırsınız. He bu arada bir güzellik, savaş esnasında da kaydetme şansınız var. Bunu biraz geç keşfetmiş olabilirim...

Bug'lar haricinde, kendi tercihlerimden kaynaklı ufak tefek birkaç eksiklik buldum. Örneğin mekânlar arası fast travel imkânı var ancak yerel haritaya tıklayıp bir yere gidilmiyor, fareyle kendiniz gitmek zorundasınız. Üşenirim öyle. Sonracığıma günlüğünüzde yapılacak görevler ve tamamlanan görevler ayrılmıyor, fazlasıyla gerçek bir günlük gibi olmuş. Biraz sıkıntı. Daha sonra savaş esnasında yaşadığım sıkıntılar var; gerçek zamanlı sıra tabanlı diyorlar ama dizilim ve pozisyonu koruma olayları yok, yani karakterlerin konumunu belirleyemediğiniz için savaşa saçma pozisyonlarda girip hareket etmek için AP harcamak zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca savaşı hızlandırma yok. Minik bir oyundan bunu beklemek saçma mı bilmiyorum ama bazen sıkıldım beklerken. Yalnız derseniz ki bu savaş sıkıntıları oyunu baltalıyor mu, hayır. Zira oyun, genel olarak fazlasıyla kolay. O kadar kolay ki sıkıcı oluyor bazen. Hikâyenin nasıl biteceğini hemen keşfetme amacı güdüyorsanız iyi ama sıra tabanlı tadı yaşayayım diyorsanız size gelmez. Stratejiye gerek yok, yetenekler de birbirine yakın olduğu için hangisi gelirse onu kullansanız bile oluyor. Zaten strateji yapmamızı isteyen insan bir dizilim sistemi koyar oraya.

Oynanış kusurlarına rağmen saçma bir şekilde sürükleyici bulduğum için oyunu size önereceğim ama eksilerini siz düşünün, tartın. Erken erişimde olduğunu unutmamak gerek özellikle. Tartışmalara baktığımda yapımcının da çok ilgili olduğunu gördüm, umut vaat ediyor. Şu şikayetlerimi kendisine de yazasım gelmedi değil. Yazsam belki değiştirir, sanki bir şey isteseniz hemen yapıverecekmiş gibi bir hali var. İnsanın destekleyesi geliyor.



Bir diğer küçük eksi: Buff ve debuff'ların kalan süreleri ve etkileri karakterlerin üzerinde belirtilmiyor.







- Kolay
- Ne uzun ne kısa
- Bol gönderme var
- Çok sürükleyici



- Kolay :)
- Saçma aşk üçgeni (alçak Arthur)
- Eksiklikler ve bug'lar fazlaca mevcut



**SON KARAR**

Erken erişimde oynanması güç olsa da yapımcıdan umutluyum. Keyifli vakit geçireyim diyorsanız IN, sıra tabanlı oyunlarda strateji kasmaya bayılıyorsanız OUT.



○ **TÜR:** Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Klei Entertainment ○ **DAĞITIM:** Klei Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-oxy



Yapılacak işler öncesi derin uyku şart.



# OXYGEN NOT INCLUDED

## Hayatta kalmak hiç bu kadar tatlı olmamıştı

ARES AYBAR

Peşin peşin anlaşalım. Tam sürüm olmayan oyunlara karşı hassasiyetim var. Modları da sevmem. DLC ve genişleme paketi mantığına bile yeni yeni uyum sağlıyorum. *WoW* gibi baba oyunların beta versiyonlarına göz atmayı sevmediğim gibi, bir türlü bitmek bilmeyen hayatta kalma oyunlarına ayrı gıcığım. Bu yüzden erken erişim bir oyuna göz atmak istediğime kendim de inanamadım. Çok beğendiğim *Mark of the Ninja* ve *Don't Starve* yapımcısı Klei Entertainment'tan malzeme toplama, envanter yönetimi ve hayatta kalma temalı bir oyun çıkacağını duyduğumda anladım ki huysuz Ares'i tatile yollama vakti gelmiş.

Hiç bilmediğimiz bir gezegenin içinde rastgele üç karakterle başlıyoruz mücadelemize. 2 boyutlu bu dünyada etrafımız buz, su, gazlar ve çeşitli toprak katmanlarıyla çevrili. Oksijen oranı, su miktarı, ortam sıcaklığı ve yemek gibi birçok parametreyi olması gerektiği seviyede tutmalıyız. Boşa harcayacak vaktimiz yok. Önce toprak katmanlarını kazarak hammadde elde etmemiz gerekiyor. Buzdolabı, araştırma bilgisayarı, yatak ya da merdiven gibi temel eşyaların dışında su pompası veya buzdolabının elektriğini sağlayan cihazı yapmak için de hammaddeye ihtiyaç duyuyoruz. Aynı zamanda kazdığımız yerler yeni eşyaları koymak için gerekli. Bu şekilde yerleşkemizi büyütüyoruz. Belirli süre geçtiğinde kolonimize yeni üyeler katılıyor ve sayımız arttıkça iş gücümüz de artmış oluyor. Tabii bu fazladan oksijen ve yemek ihtiyacı demek.

### ALT TARAFI 2 TANE GÖZÜMÜZ VAR

Aynı anda o kadar çok şey ile ilgilenmemiz gerekiyor ki, göz kırpacak vaktimiz olmuyor. Oksijen üreten makina için alglerin olduğu bölgeleri kazıyor, oksijen seviyesini bozmamak için diğer gazların olduğu bölgelerden uzak duruyoruz. Bulduğumuz garip bitkilerden elde ettiğimiz tohumları ekip mahsulüyle yemek yapmamız gerekiyor. Su kaynağımız azaldığı için yeni kaynağa doğru tünel kazmak ya da daha yararlı cihazlar üretmek için araştırma yapmak bizim elimizde. Üstelik bunlar daha başlangıç. Yeni cihazlar, yeni katmanlar, yeni dertler geldikçe yükümüz artıyor. Verimli çalışabilmek adına her şeyi elimizden geldiğince hızlı yapmak zorundayız. Zaman, açlık, susuzluk ve nedense oyun başından beri beni en çok korkutan oksijensizlik başımızda bekliyor.

Başlangıçtakiler dahil belirli sürelerle kolonimize eklenen karakterlerin hepsinin kendine has özellikleri oluyor. Örneğin biri yemek seçerken diğeri savaştan kaçınabiliyor ya da bazıları durduk yere uykuya dalarken aralarında farklı işleri daha hızlı yapanlar bulunabiliyor. Bu özellikleri doğrultusunda görev paylaşımı yaparak verimlerini arttırmak hayati derecede önemli. Çünkü her gün (döngü) sonrasında raporlara baktığınızda örneğin üretilenden çok oksijen harcandığını görmek paçalarınızı tutuşturmaya yetiyor. İleride farklı bir şekilde susuz kalabilir, açlık veya bir hastalık nedeniyle kayıplar yaşayabilirsiniz. Durmaksızın çalışmanız oyuna farklı bir dinamizm katmış. Onu kazıya göndereyim, öbürü bitki toplasın, enerji üretilmesi gerek, karbondioksit bulunan yere hava perdesi yapılsın, buraya merdiven, yemekler yapılsın, gübrelere dikkat derken ilk oynadığımda nefes alamadığım için kan ter içinde kaldım. Uzun zamandır simülasyon ve menajerlik oyunlarını sakin sakin ve deftere not alarak oynayan biri için ilginç bir deneyim oldu. Bütün bu koşturma arasında karnı acıkınca yemeğe gömülen, tuvaleti gelince koşa koşa işini bırakan tipleri izlemesi eğlenceliydi.

*Don't Starve* benzeri tatlı grafikleri ve animasyonlarıyla ilgi çekici bir yapım *Oxygen Not Included*. Büyük bir sıkıntıyla karşılaşmadığıma dayanarak şu haline bile iyi puan verebilirdim. Erken erişim bitene kadar ara vereceğimi planlıyordum ama ilk fırsatta ustalık eserim olan Colonia'yla mücadelemize devam etme hayali kurmaktan da kendimi alamıyorum.

**OKSİJENİ, YEMEĞİ, SUYU, TUVALETİ DERKEN ANLIYORUZ Kİ HAYATTA KALMAK ZOR İŞMİŞ.**



- Grafikler, görsel tasarımlar, eğlenceli animasyonlar
- Rastgele oluşan dünya oyuncuyu yaratıcılığa itiyor
- Alışması kolay



- İlgilenecek çok şey olduğu için oyun biraz yorucu olabiliyor
- Arada karşılaşılan basit mantık hataları
- Eşyaların çalışma prensiplerinde sıkıntı çıkabiliyor ama son halinde düzeltilecektir



**SON KARAR**

Heyecanla bekliyorum. Beklerken de şimdiki halini oynayacağım!

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**GALİBA OYUN FİRMALARI STEAM YAZ İNDİRİMLERİ OLDUĞU İÇİN TEMMUZDA OYUN ÇIKARTMIYOR. "GENÇLER O KADAR PARA HARCADI ŞİMDİ, ALDIKLARI OYUNLARI OYNASINLAR, PARALARI BOŞA GİTMESİN KEHKEH" DİYE DÜŞÜNÜYOR OLABİLİRLER. DÜŞÜNCELİ İNSANLAR VESSELAM.**

## FPS (First Person Shooter)

Yeni



### RISING STORM 2: VIETNAM
**PC**

Aşmış grafikler, uçup gitmiş kişiselleştirme seçenekleri, sayısız oyun modu vs. arıyorsanız doğru adres değil Rising Storm 2: Vietnam. Ama ne Call of Duty seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon olan dengeli oynanışı sayesinde sayısız FPS severi mest etmeyi başardı. Askeri FPS seviyorsanız kesin denenesilerden.

**Titanfall 2**
**PC, PS4, X-One**
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

**Battlefield 1**
**PC, PS4, X-One**
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

**Bulletstorm: Full Clip Ed.**
**PC, PS4, X-One**
Birkaç yıl önce çıkan halinin daha iyi grafiklisi, aksiyonu tam gaz veriyor. Duke ile oynamak da cabası.

**Prey**
**PC, PS4, X-One**
Dishonored'ları yapan Arkane Studios bu kez çok farklı ama yine şahane bir oyuna imza atmış.

Klasik

**Bioshock: Remastered**
**PC, PS4, X-One**
Okyanusun derinliklerinde, mahvolmuş bir ütopyada sanat ve bilimin lanetini solumak için ilk adresiniz olmalı.

**Narcosis**
**PC, Vive, Rift**
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

## RYO (Rol Yapma Oyunu)



### PERSONA 5
**PS4, PS3**

Bu sayfaları Ömer'e bıraksak alttaki listenin tamamı P5 olacaktı, öyle düşünün. Her yanından içerik fışkıran en çizgisel ve özgürlükçü oyun serisi Persona'nın son halkası da öncekiler gibi çok klas ve müthiş eğlenceli olmuş. Elinizde koca bir yıl ve 100 saati aşan oyun süresi varken gerçek dünyaya dönmek istemeyeceksiniz!

Klasik

**Planescape: Torment - Enhanced Ed.**
**PC**
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!

**Horizon: Zero Dawn**
**PS4**
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!

**The Witcher III: Blood and Wine**
**PC, PS4, X-One**
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.

**Mass Effect: Andromeda**
**PC, PS4, X-One**
Kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun!? Sorunları da bayağı rötuşlandı bu arada.

**Torment: Tides of Numenera**
**PC**
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.

Klasik

**Final Fantasy IX**
**PC, PSX**
Hem hâlâ modernliğini sürdüren bir şaheser, hem de en eski FF'lere bir saygı duruşu.

## AKSİYON

Yeni



### TEKKEN 7
**PC, PS4, X-ONE**

Hikâye modu mükemmel değil, karakterlere özel videolar eskilerini aratıyor, çeşitli tasarım sıkıntıları var, çok zengin mod seçenekleri yok... Bunlara rağmen T7 muhteşem ötesi bir dövüş oyunu! Sebebi basit: İnanılmaz sağlam bir oynanışa ve bir sürü dengeli dövüşçüye sahip! Eh bir dövüş oyununda diğer şeyler teferruattır sonuçta.

Yeni

**Everspace**
**PC, Vive, Rift**
Uzay gemili aksiyon seviyorsanız muhakkak göz atmanız gereken bir oyun. Harika VR desteği de cabası.

**NieR: Automata**
**PC, PS4, X-One**
Her yandan zihin açan gariplikleri fırladığı, her oyuncunun denemesi gereken inanılmaz bir deneyim.

**Injustice 2**
**PS4, X-One**
Taş gibi hikâye, taş gibi dövüş sistemi. Konuşarak çözülemeyecek her şey için.

**Mr. Shifty**
**PC, Mac, PS4, X-One, Switch**
Hotline Miami sevenler hemen yumulsun, sevmeyenler de hemen sevmeye başlayıp gelsin!

**Nioh**
**PS4**
Şahane aksiyon, mücadeleci zorluk ve karanlık bir dünya. Karşınızda PS4'ün en iyi aksiyonlarından biri duruyor.

Klasik

**SWAT 4**
**PC**
Rainbow Six'ten önce takım bazlı operasyon oyunu denince SWAT gelirdi akla. Ah bir devamı gelse...

## Geleneksel E3 sayısı sorumuzla başlayalım: E3'ün en heyecan verici anı neydi bu yıl?

1. *Elbette yüz yıldır beklediğimiz Beyond Good & Evil 2'nin duyurulmasıydı, gelecek yüz yıl içinde oynayabileceğiz, ne güzel. - ESER*
2. *Rahatlıkla tahmin edebileceğiniz gibi Monster Hunter: World. Nihayet insanlık şu muhteşem oyunu tadabilecek. - EREN E.*
3. *Bethesda konferansı tırt geçse de Doom VFR'ı alıp pinky demon'ları testeremle parçalayacağım için sabırsızlanıyorum. - ALİ*
4. *Beni sadece Bloodstained: Ritual of the Night heyecanlandırıyor ki o da yeni bir duyuru değildi zaten. - EMRE S.*
5. *Herhalde Shadow of the Colossus duyursuydu. En heyecanlandıran, en voaaaa dedirten an oydu benim için. - YASİN*

## No70 malum... Acaba destek verdiğimiz oyunların incelemesini yaparken taraf tutmalı mıyız?

1. *Sevip daha iyi olmasını istediğimiz şeylere üç kat sert vurmamız gerektiğini düşünüyorum ben ki gelişip serpilsin. - TARIK*
2. *Hayır kesinlikle tutmamalıyız. Fanboy / Fangirl kavramı sektöre en çok zarar veren şeylerden biri çünkü. - EMRE S.*
3. *Taraf tutarsak incelemelerimizin güvenirliği kalmaz ki, okurun kafasında tarafsızlıkla ilgili soru işareti bırakmamak lazım. - ESER*
4. *Yazıda da dediğim gibi, yapıcı eleştirinin orta/uzun vadede bizi çok daha mutlu edecek işlere yol açacağına inanıyorum.- İHSAN A.*
5. *Yapımcılarla daha çok iletişim halinde olmalıyız. Bu eleştirileri oyun çıkmadan yapabilsek belki her şey çok farklı olurdu. - ALİ*

## Yaz tatilinde oyun oynayalım tamam da terden dibimiz koltuğa yapışıyor, onu nasıl çözeceğiz?

1. *Öyle artislik olsun diye deri kaplı DX Racer alırsaniz böyle olur işte. Ben kumaş Ikea koltuğumla çok mutluyum. - BUĞRA*
2. *USB'ye takılan küçük fanlardan aldım, işe yarıyor. - ALP*
3. *"Beylikdüzü İstanbul'da mıydı yaw... ehi ehi ehi" diyen arkadaşlar, burası çok güzel esiyor :D - EMRE Ö.*
4. *Ben altıma ayak havlusu koyuyorum valla. - EGE*
5. *Kıbrıs'ta önümüzdeki dört günün hava durumu: 41-41-43-42. Ben ne yapayım :'( - İHSAN A.*

## STRATEJİ



**Warhammer 40,000: DoW III**
PC
Köküne kadar klasik bir RTS değil ama saf MOBA'ya da kaymamış, kendi dengesini çok iyi yakalamış bir strateji DoW III.



**Endless Space 2**
PC
Derinlik ile kolay oynanabilirlik arasındaki dengeyi tam tutturmuş. En tercih edilesi 4x uzay stratejilerinden.



**Steel Division: Normandy 44**
PC
Stratejik yeteneklerinizi ciddi anlamda zorlayacak ancak sizi harika oynanışıyla ödüllendirecek.



**Halo Wars 2**
PC, X-One
Gerçek zamanlı strateji oyunlarının pek de revaçta olmadığı bir dönemde, üstelik de konsolda bir RTS görmek sevindiriyor bizleri.



**Advance Wars: Dual Strike**
DS
El konsollarındaki STS'lerin bu derece gelişmesi ve bağımlılık yapıcı hale gelmesi konusunda Advance Wars'a çok şey borçluyuz.

## DVO & ONLINE

**World of Warcraft: Legion**
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

**Final Fantasy XIV: A Realm Reborn**
PC
Artık 35. seviyeye dek para ödemeniz gerekmediğinden denemek için iyi bir fırsat.

**Overwatch**
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

**Playerunknown's Battlegrounds**
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PuB, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.

**Dofus**
PC
2005'te çıkan Flash tabanlı Fransız DVO'su Dofus'un her yıl milyonlarca yeni oyuncu kazandığını biliyor muydunuz?

## YARIŞ & SİM & SPOR



**Dirt 4**
PC, PS4, X-One
Eğer ağır ve ciddi bir ralli simülasyonu değil de daha erişilebilir bir ralli oyunu arıyorsanız Dirt 4 sizi mest edecek.



**Mario Kart 8 Deluxe**
Switch
Arkadaşlık bozma simülasyonu Switch'te bir seviye daha atlamış. Sadece daha iyi görselliği değil, bir sürü ek içeriği de var.



**Planet Coaster**
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!



**NBA Playgrounds**
PC
Basket atayım ama koca kafalı sporcularla ışık efekli falan abartılı basket atayım diyorsanız fena bir tercih sayılmaz.



**Wipeout: Omega Collection**
PS4
Hızın ve konsantra olabilme yeteneğinizin sınırlarını zorlamak istiyorsanız ilk adres. Çok aşırı felaket zor yalnız, söylemiş olalım.

## AYIN ALTIN OYUNLARI



EVERSPACE



TEKKEN 7



DIRT 4

## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Oh be nihayet doya doya "yea yazın da hiç oyun yapmıyor cnm" geyikleri çevirebileceğiz. Böyle Temmuz olmaz olsun!

| TEMMUZ'17 | |
|---|---|
| That's You | 5 Temmuz |
| Kirby's Blowout Blast | 6 Temmuz |
| Accel World vs. Sword Art Online | 7 Temmuz |
| Final Fantasy XII: The Zodiac Age | 11 Temmuz |
| Yonder: The Cloud Catcher Chronicles | 18 Temmuz |
| Lone Echo | 20 Temmuz |
| Splatoon 2 | 21 Temmuz |
| Aven Colony | 25 Temmuz |
| Fallen Legion | 25 Temmuz |
| Pyre | 25 Temmuz |
| Hey! Pikmin | 28 Temmuz |
| Miitopia | 28 Temmuz |
| **AĞUSTOS'17** | |
| Ark: Survival Evolved | 8 Ağustos |
| Hellblade: Senua's Sacrifice | 8 Ağustos |
| Lawbreakers | 8 Ağustos |
| Sudden Strike 4 | 11 Ağustos |
| Starcraft Remastered | 14 Ağustos |
| Uncharted: The Lost Legacy | 23 Ağustos |
| F1 2017 | 25 Ağustos |
| Absolver | 29 Ağustos |
| Mario + Rabbids Kingdom Battle | 29 Ağustos |
| Life is Strange: Before the Storm - Ep.1 | 31 Ağustos |



## SANAL GERÇEKLİK



**Farpoint**
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



**Rick and Morty: Virtual Rick-ality**
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



**Super Hot VR**
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.



**Star Trek: Bridge Crew**
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



**Batman Arkham VR**
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

## MACERA & BULMACA

**What Remains of Edith Finch**
PC, PS4
Ölüm temasını bu kadar güzel işleyen bir eser kolay çıkmıyor karşınıza. Kısacık olmasına rağmen çok değerli bir vakit geçiriyor WRoEF.

**Hollow Knight**
PC
Tatlılıktan kırılan tasarımları sizi aldatmasın, adeta minik bir Dark Souls olan bu başarılı Kickstarter oyunu ölümüne zor ve ölümüne zevkli!

**Rakuen**
PC
Hüzünlü ama tatlı, masumiyet dolu bir hikâye Rakuen. Hem içinizi ısıtacak, hem tüylerinizi diken diken edecek.

**Conarium**
PC
Lovecraft edebiyatını muhteşem yansıtmasıyla, yoğun atmosferiyle, yapılmış en başarılı yerli oyunlardan bir tanesi.

**Zelda: Breath of the Wild**
Switch, Wii U
Açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getirmesi, mükemmel fizik motoru ve harika grafikleriyle BotW gerçek anlamda konsol aldırıyor.

## BİR GARİP OYUN



**Super Mario Maker**
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.



**Beat Cop**
PC
Polis oyunlarının ne kadar ayrı bir eğlencesi olduğuna hem fikiriz değil mi? Beat Cop da 60'larda New York'ta bir aynasız oluyoruz.



**The Infectius Madness of Doctor Dekker**
PC
Psikolog olmanın ne kadar zor olduğunu ilk elden deneyimleme şansı artık elimizde.



**Lego Worlds**
PC
Minecraft dünyayı kasıp kavurduysa bu, Lego'nun oyun dünyasına farklı kapılardan girmesindendir!



**Everything**
PC, PS4
HER ŞEY olabildiğiniz bir oyundan bahsediyoruz desek ne ifade eder? Hiçbir şey mi? Güzel, onu da oluyoruz çünkü.


ALT
THE DARK TOWER
Siyahlı adam çölde kaçıyordu. Silahşör de peşindeydi...
ESER GÜVEN

Bu söylediğim belki bazılarınıza biraz abartı gibi gelebilir ama sevenleri için bir *Yüzüklerin Efendisi*, bir *Taht Oyunları*, hatta *Harry Potter* neyse biz Stephen King hayranları için de *Kara Kule* odur. Kafamızda yarattığımız bir imaj, bir görsel vardır ve bunun dışına çıkılmasını kolay kolay kabul edemeyiz. Örneğin Stephen King bizzat kendisi üstüne basa basa *Kara Kule*'nin baş kahramanı Silahşör'ü Clint Eastwood'dan esinlenerek yazdığını söylese de bu rolü Idris Elba'nın canlandıracağı açıklanınca kafalardaki imaj bir anda yerle bir oldu, birçok kişi bu seçime tepki gösterdi. Bunun Idris Elba'nın siyahi oluşuyla bir ilgisi yoktu, kendisi çok iyi bir oyuncu olsa da Siyahlı Adam rolüne sanki daha iyi giderdi. Aynı şekilde Siyahlı Adam rolündeki Matthew McConaughey, Silahşör rolüne şıp diye otururdu. Ne demek istediğimi anladınız değil mi? *The Dark Tower* filminin işi çok ama çok zor.

Bu efsane roman serisinin film uyarlamasını aslında uzun zamandır bekliyoruz. 2007 yılından beri o kadar çok yapımcı ve yönetmenin ismi geçti ki... Bir ara J.J. Abrams yönetecekti, sonra Ron Howard'ın ismi geçmeye başladı. Nihayet Sony ipleri eline aldı, yazılan senaryolar çöpe gitti, başta üçleme diye düşünülürken bir anda tek filme düşülüverdi. Ve biz yayınlanan fragmanda gördük ki bu filmin *Kara Kule* evreniyle bağlantısı son derece kısıtlı. Beklediğimiz isimleri görememek, hikâyenin ne denli değiştirildiğine şahit olmak bana büyük hayal kırıklığı yaşattı. Her ne kadar King daha önce uyarlamalarda yönetmen ve senaristlere hiç karışmadığını, hayal güçlerini de işin içine katmalarından memnun olduğunu söylemiş olsa da burada *Kara Kule* gibi bir efsaneden bahsediyoruz be adam.

Fragmandan da anladığımız kadarıyla film büyük ölçüde New York'ta geçecek. Stephen King'in filmin açılışında Roland'ın Flagg'ı kovalayışını göreceğimize dair verdiği bir söz var, en azından bu bağı korumaları tabii ki olumlu olur ama bu sözü tutup tutmadıklarını da ancak filmi izleyince görebileceğiz. Sanırım filmle ilgili şimdiye kadar



gösterilen görüntülerde King hayranlarını kızdıran şey serinin çeşitli kısımlardan parça parça bir şeylerin alınıp birleştirilmesi ve bu yapılırken zaman çizelgesinin önemsenmemiş olması. Ayrıca bahsettiğim kısımların alındığı kitaplarda bulunan Susannah, Eddie ve Oy gibi son derece önemli karakterleri de filmde göremeyeceğiz. Dolayısıyla bu kitapların derinliğinin yanına bile yaklaşmayan, klasik bir iyi adam - kötü adam çatışması filmi izleyecek olduğumuz anlamına geliyor ki bu yüzden ben filme dair öyle pek de bir umut beslemiyorum. Sanki film *Kara Kule* serisini okumamış, bu tür detaylara takılmayacak olanlara biraz daha fazla hitap edecek gibi duruyor.

Umarım filmi izledikten sonra "ne kadar da sıradan bir King uyarlamasıydı" demek zorunda kalmayız, çünkü *Kara Kule* bu kadar basitleştirilemeyecek zenginlikte bir şaheser.



**VİZYON TARİHİ**
**04/08**
2017

**YÖNETMEN:** Nikolaj Arcel **OYUNCULAR:** Idris Elba, Matthew McConaughey, Tom Taylor

## FİLMDE GÖRECEĞİMİZ KING ATIFLARI

### O (IT)

Bir sahnede Pennywise'ın ismine eşlik eden balonlar varsa o sahne bize bas bas O diye bağırıyor demektir. Filmde Jake'i palyaço temalı yıkılmış bir lunapark tabelasının önünde görüyoruz ve lunapark aletinin elindeki balonlar da gözden kaçmıyor tabii. Ayrıca O kitabında Pennywise'ın dadandığı çocuklardan birisinin ismi olan Kekeme Bill, aynı zamanda Kara Kule serisinin 7. kitabında karşılaştığımız bir androidin de ismi.

### UYKUSUZLUK (INSOMNIA)

Burada duvarda net biçimde "All Hail The Crimson King" yazdığını görüyoruz. Crimson King, Kara Kule serisinin en önemli kötülerinden birisi ama kendisi ilk kez Uykusuzluk (Insomnia) isimli romanda karşımıza çıkar. Zaten o romandaki Patrick Danville ile de sonradan Kara Kule'nin 7. kitabında karşılaşacaktık.

### CİNNET (THE SHINING)

Çerçevenin içinde Kubrick'in klasik filmlerinden The Shining'in geçtiği yer olan Overlook Oteli'ni görüyoruz. Fotoğrafın Jake'in psikiyatristinin odasında olması doğrudan Jack Torrance'in öfke nöbetine yapılan bir gönderme. Burada önemli bir detay daha var, eğer öndeki heykel Eld'in Borusu'na yapılan bir atıfsa filmin nasıl hem ilk kitabı temel alıp hem de serinin 'sonrasını' anlatabileceğine dair bir ipucu olabilir.

EREN ERYÜREKLİ

# SİNEMADA YENİ BİR DÖNEM

## Neill Blomkamp geleceği icat etmiş olabilir mi?

Bu ay ilginç bir şey oldu. *District 9, Elysium* ve *Chappie*'den hatırlayabileceğiniz yönetmen **Neill Blomkamp** sadece iştah açıcı konsept çizimlerini görebildiğimiz, iptal edilen *Alien 5* projesi sonrasında kendi Oats stüdyosunu kurdu ve konsept kısa filmler yapacağını açıkladı. Bu kısa filmleri Steam üzerinden cüzzi bir ücret karşılığında alabilecektik ve gelen yorumlara göre hem yönetmen bir sonraki uzun metrajını nasıl çekeceğine karar verecek hem de halihazırda elde olan konsept videolarla yapımcıları ikna etmesi daha kolay olacaktı. Bu sistemin en olumlu tarafı kullanıcıları filmin oluşum sürecinin içine sokuşuydu ve insanlar görüşlerini henüz film çekilmeden belirtebilecekleri bir platforma sahip oluyordu. İşin sıkıntılı yanı çoğu kişi Youtube'dan açıp izleyebileceği bir videoya 10 $ (bizde 10 TL) vermeye yanaşmayacaktı. Blomkamp bu noktada da yenilikçi davranarak verdiğimiz para karşılığında filmin materyallerini elde etmemizi sağladı. Hani öyle az buz da değil; 3D modeller, filmin ekstra çekimleri, ses kurgusu ve konsept çizimleri bu pakete dâhildi.

Yönetmen buradaki amacının genç film yapımcılarına ileri düzey materyaller sunarak evlerinde filme belki ekler yapmalarını, belki bu materyallerle filme yeni bir anlatım biçimi getirebileceklerini umduğunu belirtti. Bu oldukça olumlu yankılar alan fikir sinemanın geleceğini de değiştirebilecek potansiyele sahip görünüyor. Düşünsenize, sevdiğiniz bir serinin yeni filminde kolektif bir oluşuma katkı sağlama şansınız olabilir gelecekte, hem de evinizden çıkmadan. Bu tarz bir üretim sürecinde elbette yönetmenin vizyonu birincil öncelikte olacaktır fakat tüketicilerin de içerik sağlaması Steam Atölyesi benzeri bir sistemi filmlere getirebilir ve aynı filmin çok farklı yorumlarına şahit olabiliriz. Benim özellikle dikkatimi çeken nokta Blomkamp'ın bu taşın altına tereddütsüz elini sokması oldu, hani bu değirmenin suyu nereden geliyor merak etmedim desem yalan olur. Ve elbette başka yönetmenlerin de bu yapım tekniğini benimseyip benimsemeyeceği şimdilik bir sır. Lakin özellikle bağımsız film yapımcılarının bu tip bir üretim modelinden beslenebileceğini, filmlerini daha geniş kitlelere tanıtıp daha çok destek görebileceklerini düşünüyorum. Hollywood muhtemelen fazla bulaşmayacaktır bu işe fakat önümüzdeki 5-10 yıl içerisinde tamamen Cloud bazlı film depolama, efekt yapımı ve kurgulama teknolojilerinin de gelişimiyle birlikte artık çok daha homojen yapım süreçlerinin bizi beklediğini öngörebiliriz.

Merakla beklenen kısa filmlere gelirsek; yapımlardan *Rakka* ve *Firebase,* Steam ve Youtube üzerinden yayınlanır yayınlanmaz oldukça büyük övgülerle karşılandılar. *Rakka* uzaylıların köleleştirdiği bir dünyada onların deneylerinden arta kalan özel güçlere sahip bir mahkûmu odağına alırken, *Firebase* paranormal olayların vuku bulduğu bir Vietnam Savaşı'na götürdü bizi. *Rakka,* Halo ve Dead Space oyunlarına yakın atmosferiyle dikkat çekerken benim esas beğendiğim kaçınılmaz şekilde MGS V: The Phantom Pain esintileri alınan (hem genel atmosfer hem de başkarakter asker üzerinden) *Firebase* oldu. Her iki kısanın da uzun versiyonlarını izlemek isterim, lakin ikisinin de içerdikleri şiddet dozajıyla genç arkadaşlara uygun olmadığını belirtmek gerek. Fikirler güzel, sunum ve paylaşım güzel. Geleceğin filmleri böyle mi yapılacak diye merak etmiyor değil insan.



# HELLBOY'UN
## EFEKTLERİ ESKİ USUL OLACAK



Geçen ay ortaya çıkan Hellboy yeniden yapım projesi çoğunluğu kızdırmıştı. Nihayetinde hem yönetmen **Del Toro** hem de başrol oyuncusu **Ron Perlman** üçüncü bir filmi yapabilecek kapasitedeydi. Onlarsız (ama çizgi romanların yaratıcısı **Mike Mignola**'nın başında durduğu) yeni Hellboy'un başrolünde *Stranger Things*'in cesur şerifi **David Harbour** olacak ve film +18 yaş sınırı hedeflenerek çekiliyor. Yönetmen **Neil Marshall** (*Descent, Game Of Thrones* bölümleri) filmde olabildiğince çok klasik efektlerden yararlanmak istediğini ve bilgisayar efektlerini azaltacağını belirtti. *Hellboy: Rise of the Blood Queen*'in çekimleri bu Eylül'de başlıyor. Umarım bu yeni yorum eskilerini mumla aratmaz.

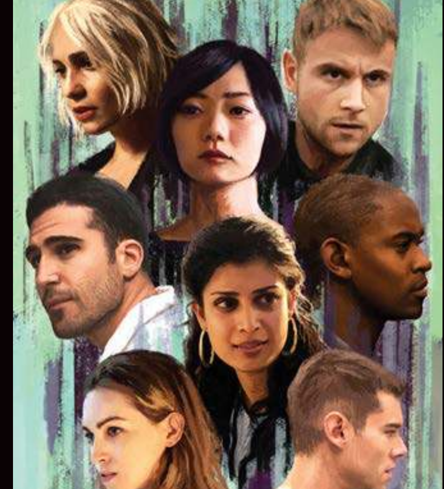
**RICK AND MORTY'NİN 3. SEZONU ATEŞ EDEREK GELİYOR. 30 TEMMUZ'DA KEMERLERİNİZİ BAĞLAYIN, UZAYA FALAN DÜŞERSİNİZ AMAN DİYEYİM.**





# HAN SOLO'NUN
## YÖNETMENLERİ FİLMDEN AYRILDI

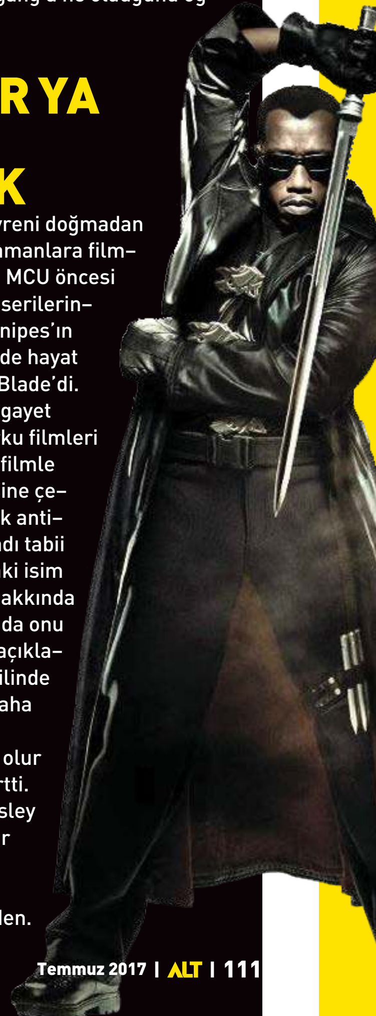
Lucasfilm cephesinden gelen beklenmedik bir haberle sarsıldı Star Wars evreni bu ay. Filmin yönetmenleri **Phil Lord** ve **Chris Miller**'ın filmden ayrıldıkları açıklandı. Yönetmenler klasik olarak "yaratıcı farklılıklar" dedi ("klişe ama cidden böyle" demeyi de ihmal etmeyerek), yapımcı **Kathleen Kennedy** ise yeni yönetmeni duyuracağız yakında dedi. İçeriden kaynaklar yönetmenler ve Kennedy'nin filmin çekimleri sırasında sürekli fikir ayrılıkları yaşadıklarını, nihayetinde yapımcının ikilinin biletini kestiğini belirtiyorlar. Han Solo'nun solo macerasının başındaki yeni isim *Apollo 13, A Beautiful Mind* ve *Rush* gibi filmlerden hatırlayabileceğiniz **Ron Howard** oldu. Bu arada filmin çekimlerinin dörtte üçünün bittiğini ekleyeyim, Howard'ın eldeki malzemeye neler ekleyip çıkartacağı bilinmemekle beraber filmin gösterim tarihinde bir değişiklik olmadı.



## SENSE 8 DEVAM EDECEK

Hatırlarsanız geçen ay Netflix, Sense 8 dizisini 2 sezondan sonra iptal ettiğini duyurmuştu ve dünya çapında büyük bir tepki almıştı. Açılan imza kampanyaları, atılan tweet'ler derken umutlar Netflix'in serinin dönmeyeceğini kesin olarak açıklamasıyla suya düşmüştü. Ta ki bugüne kadar. Serinin yönetmenlerinden Lana Wachowski attığı tweet'le müjdeyi verdi ve yarım kalan serinin finalinin 2 saatlik bir filmle getirileceğini söyledi. Ondan sonrasınaysa "kısmette varsa olur" kabilinden bir yanıt veren yönetmenin açıklaması yüreklere su serpmekle kalmadı, Netflix'in kullanıcılarını dinlediğini de kanıtlamış oldu. Serinin sevenleri artık Wolfgang'a ne olduğunu öğrenebilecek.

## BLADE ER YA DA GEÇ DÖNECEK



Marvel Sinematik Evreni doğmadan önce de çeşitli kahramanlara filmler çekiliyordu ve bu MCU öncesi dönemin en başarılı serilerinden biri de Wesley Snipes'ın mükemmel bir şekilde hayat verdiği yarı-vampir Blade'di. Özellikle ilk iki filmi gayet başarılı aksiyon-korku filmleri sayılabilecek seri 3. filmle başarısız olup köşesine çekilmişti. Bu eksantrik anti-kahraman unutulmadı tabii ki. MCU'nun başındaki isim Kevin Fiege, Blade hakkında konuştu ve bir noktada onu geri getireceklerini açıkladı. Ama bu MCU dâhilinde mi olur, yoksa ona daha yakışacak şekilde Defenders içinde mi olur belli olmadığını belirtti. Ben şahsen yine Wesley Snipes'ın oynadığı bir Blade filmi görmek isterim, tabii ki kan seviyesini düşürmeden.

ÖMER AKDAĞ

# MICHAEL CORLEONE

## HER ZAMAN YAPILMASI GEREKEN BİR ŞEYLER VARDI

Babası gibi olmak istemedi Michael. Okula gitti, askere yazılıp ülkesine hizmet etti, dürüst bir vatandaş olmaya çalıştı. Günün birinde ipleri elinde tutanlardan biri, bir savcı veya senatör olacaktı belki de. Kim bilir?

Ancak ailesi tehlikeye düştüğünde ve onlara yardım edebilecek tek kişi kendisi olduğunda da tereddüt etmedi. Bir yandan da babası gibi olmak istedi Michael. Ailesini koruyabilecek kadar güçlü, hem saygı hem de sevgi duyulan biri.

Aslında neyi isteyip neyi istemediği çok da önemli olmadı Michael'ın hayatında. Babası gibi kendi tercihlerini yapabilme lüksüne nadiren sahip oldu. Her zaman bir şeylerin yapılması gerekiyordu. Ailesinin onurunu ve gücünü koruyabilmek için elini kana bulaması gerekti, bunu yapabilecek tek kişiydi ve ne isteyip istemediğini sorgulamadı, yalnızca yaptı. Abisi Sonny öfkesine mağlup olduğunda ailenin başına geçmesi gerektiğinde de aynı şekilde, sorgulanacak bir şey yoktu.

Ve işin ilginç yanı, zorlanmadı da Michael. Doğasında mı vardı, babasının karakteri mi içine işledi bilinmez ama "yapılması gerekeni yapmak" konusunda kendisini dahi şaşırtacak kadar kabiliyetliydi.

Belki savcı veya senatör olamadı ama konumu çok da farklı sayılmazdı aslında. İpleri elinde tutanlardan biri oldu. Babası gibi saygı duyulan biri haline geldi ancak onun aksine bu saygının arkasında sevgi değil çıkar ve korku oldu çoğunlukla. Böyle olsun istemezdi ama babası gibi şanslı değildi. Etrafında güvenebileceği, dengi birileri yoktu, zaman değişmişti. Babasının dileğini yerine getirerek uyuşturucu işine girmemiş, bu da daha fazla ve daha sinsi düşmanlar edinmesine sebep olmuştu. Evet, her zaman o an yapılması gereken neyse onu yapmak konusunda tereddüt etmemişti ama bedeli ağırdı. Yalnız ve mutsuz bir hayat yaşadı Michael.



Eşi Kay'in ona olan aşkı zamanla korkuya dönüştü, Michael'a ait bir çocuk daha dünyaya getirme fikri midesini bulandırıyordu, kürtaj yaptırdı. Babasının dostları Michael başa geçtikten sonra ya uzaklaştı ya da ona ihanet etti. Sersem abisi Fredo onu her zaman kıskanmıştı, sırtından vurdu. Unutma ve affetme lüksünün olmadığı bir hayattı Michael'ınki. Ömrü boyunca ağırlığını taşıyacaktı Fredo'yu öldürtmesinin.

Kader izin verdiği ölçüde bu dünyadan sıyrılmaya çalıştı her zaman. Yukarı çıktıkça bataklığın pisliğinden kurtulabileceğini sanmıştı ama ne kadar yukarı çıktıysa o kadar derine battı. Ancak yaşlılığında temizlenebilme ihtimalini yakaladı, umutlandı, Kay'i bile geri kazanabilme ihtimali doğdu, belki ilk kez mutlu olacaktı hayatında ama onunki gibi bir hayat yaşamış olan biri için mutluluk ve umut lüks şeylerdi belki de. Bütün çabaları yine ailesinden daha fazla kişiyi kaybetmesiylee ve yine bu kirliliğin içinden çıkamamasıyla sonuçlanmıştı.

En sonunda, etrafında yavru bir köpek dışında bir kişi bile yokken, sandalyesinde oturan yaşlı, yalnız ve üzüntülerle dolu bir adam olarak öldü.

## Michael Corleone'yi bu derece özel bir karakter yapan şey hikâyesinden çok Al Pacino'nun ve Copolla'nın ortaya koyduğu "anlar" aslında.

- Michael'ın Key'i ailesiyle tanıştırdığı ve babasının zamanında yaptığı "reddedilemeyecek teklif"i anlattığı sırada yaşadığı, utanç veya tiksinti değil de kabulleniş ve Key'in tepkisine karşı duyduğu tedirginlik.

- Babasının yattığı hastanenin önünde suikastçıların karşısında silahsız bir şekilde dikilerek blöf yapması ve her şeyin yerle bir olabileceği o gerilimli saniyelerin ardından elinin titremediğini gördüğünde hissettiği şaşkınlık ve gün yüzüne çıkan özgüven.

- Ailesini çıkışı başka türlü mümkün olmayacak zorlu bir durumda gördüğünde hamle yapması, abilerinin ve dostlarının dalga geçmesine rağmen bunun "kişisel bir şey değil, tamamen iş" olduğuna onları ikna etmesi.

- Öyle olması gerektiğini hissettiği için Kay'in gözlerinin içine bakarak ona "hayır" demesi, yalan söylemesi.

- Fredo'yu öpüp ona kalbinin kırıldığını söylediğindeki öfkesi ve gerçekten de sonuna kadar hissedilen kalp kırıklığı.

- Kay'in onu terk ettiğini, ona karşı en ufak bir sevgi bile duyamadığını söylediği, babasının en çok önem verdiği şey olan mutlu bir aileye sahip olmayı başaramadığını net olarak gördüğü anki hayal kırıklığı. Kay'in kürtaj yaptırdığını söylediğindeki kadar büyük bir öfke hissetmemişti Michael.

- Bir türlü kendi kendine bunun doğru şey olduğunu ikna edemese de sonunda günah çıkarmayı kabul etmesi ve yılların ağırlığının bir anda onu yere yıkması. Fredo'ya dair pişmanlıkları hiç o anki kadar ağır gelmemişti.

- Bütün hayatının, bütün çabalarının hiçbir şey olduğunu anladığı an, merdivenlerde yaşananlar.

*Bir hissiyat vardır, bilir misiniz bilmem; yolda yürümekte veya rutinleşmiş başka bir şey yapmaktasınızdır. Birdenbire bir koku, tat ya da ses çıkıverir ortaya, saniyenin belki yarısı, belki de çeyreği kadar kalır algınızda ve kaçıverir. Ne olduğunu çıkaramaz, ortaya çıkışının gelişigüzelliğinden ürperirsiniz. Düşüncelerin yankılandığı boşlukta yapayalnızken, evrenin kimsenin kontrolünde olmayabileceği ihtimaline duyulan korkudur belki de bu. Evrenin yapısında bir kontrol mekanizması yoksa eğer, insanın dünyasını biçimlendiren yegâne soyut faktör algı kalacaktır belki de, o algıyla oynayabilen en büyük araç da dildir. Atomu parçalayan formüllerin fiziksel dünyada yaptığı değişimi, insan ruhuna yapabilecek güçteki şeyler kelimelerdir. Fiziksel varlığa yıkım getirmektense, ruhu parçalara ayırabilen ve sonrasında onu baştan inşa etmeye imkân veren şey edebiyattır. Anlatılanlar, kurgulananlar bunu yapabildiğinde de onları tarif edecek yegâne kelime de, elbette "büyü" olacaktır...*

Bir büyücü işte Alan Moore. En kudretlilerinden hem de. Gücünü, zamanında tuvalet temizleyerek, otellere oda servisi yaparak elde etmiş diyemeyiz ama böyle zamanları olmadığından değil. LSD kullandığı için okuldan atılarak elde etmiş de diyemeyiz ki gelmiş başına, gerçi tarzını bu tarz yaşanmışlıklarından şekillendirmiş olabilir. Dünyanın çarklarının nasıl döndüğünü gözlemlemeye yatkınlığıdır onu sanatında kudretli kılan. Kelimelerin gücünden, onların insan bilincini nasıl değiştirebileceğinden haberdar oluşu... Kullandığı güç kaba kuvvet değil ama; yapıtlarında vuku bulan şeyler ne kadar vahşi olursa olsun, onları dokurken hep nazik, hep zarif. Dışarıdan bakıldığında hırpani olan duruşu, sakin sakin konuşmaya başladığında bilgeliğinin içinde eriyip giden bir adam o. En aykırı fikirlerin üzerine bile düşündürtebilmesi de bundan kaynaklı.

Moore, 1953 yılının Kasım ayında, İngiltere'nin Northampton şehrinde doğar. Yukarıda yazdıklarımdan da anlayabileceğiniz üzere, eğitim hayatı pek parlak geçmez ancak bu onun parlamasına elbette engel olamaz. Warrior (ki başyapıtlarından *V for Vendetta* ve *Miracleman* ilk olarak bu dergi içerisinde yayınlanmıştır) ve 2000 AD gibi çizgi roman antolojilerinde adını duyuran Moore; Peter Milligan, Neil Gaiman benzeri isimlerin yanında Amerikan yayıncıların İngiltere'den "ithal ettiği" ilk yazarlardan olur. *Saga of Swamp Thing* ile ilk başyapıtını ortaya çıkaran Moore, aynı zamanda geçtiğimiz yıllarda dizisi iptal edilen *Constantine*'i de (bu seri içerisinde) yaratan kişidir. Çizgi roman endüstrisinde, ciddi bir edebi kaygı güderek bir şeyler ortaya çıkaran en ünlü isimlerden olmasının yanı sıra, sektör devlerine en çok diklenen yetenektir de aynı zamanda. Anarşist olması boşuna değildir, dünyanın kimsenin kontrolünde olmadığına inanır.

Çatlak dahi, büyük yayıncılara ve eserlerinin adaptasyonlarına duyduğu tiksintinin yanında eksantrik yaşamıyla da gündeme gelmiştir. İnsan algısının gücüne tüm kalbiyle inanan yazar, çok tanrılı dinlere dair ciddi anlamda detaylı araştırmalar yapmasının bir sonucu olarak ortaya çıkardığı *From Hell* adlı eserinin ardından, sektörde kanlı bıçaklı olduğu ve aynı şeyi yapan bir başka yazar olan Grant Morrison ile aynı dönemlerde büyücü olduğunu ilan etmiştir. Edebiyat yoluyla insanda değişimler yaratmayı bir büyücülük olarak gören Moore'un, eski yazıtlarda "sanat" olarak adlandırılan büyüye bakış açısı daha konservatiftir. Moore büyü ve sanatı birbirinin türevleri olarak görür. *Promethea* ve *From Hell* adlı eserlerinde yoğun bir şekilde okült sembolizm kullanmıştır. *Vendetta*'da Aleister Crowley'nin yazılarından etkiler görmek mümkündür. Lakin bilime karşı duran bir adam da değildir, yeri geldiğinde bilimsel teorileri tartışmaktan, bunlar üzerine kafa yormaktan da geri kalmaz. Her anlamdaki bu açık fikirliliği yüzünden de modern çağ çizgi roman panteonunun lider tanrısıdır bu sakallı bilge. Yakın dönemde çizgi roman yapmayı tamamen bıraktığını açıklasa da, ismi uzun yıllar boyunca anılmaya devam edecektir.



# ALAN MOORE

**Son sayfada insana kendini kirli hissettirmenin üstadı**

ONUR KAYA



HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!

## WATCHMAN DAVASI

Alan Moore'un, çizgi roman endüstrisindeki büyük yayıncılara karşı duruşunun hikâyesi, devrimsel yapıtı Watchmen ile yakından ilgili. Söylediğine göre, DC Comics'le Watchmen'in yayınlanmasına dair kontratı imzaladıklarında Dave Gibbons'la amaçladıkları, hâlihazırda sahibi belli karakterleri kullanmak yerine, sıfırdan ortaya çıkardıkları bu eserin sahibi olmakmış. DC Comics de kontrata eserin baskısının bitmesiyle hakların ikiliye geri dönmesi maddesini koymuş. Lakin DC, eserin inanılmaz popüler hale gelmesinin ardından hakları kaybetmemek için kitabı tekrar tekrar basmış ve doğal olarak Moore ve Gibbons'a o haklar asla iade edilmemiş.

## SİVRİ DİL

Alan Moore'un DC Comics'le çalışmama kararının ardından, o dönem Jim Lee'nin sahibi olduğu Wildstorm markası adı altında bir yayın kolu kurmuş: America's Best Comics. DC Comics'in Wildstorm'u satın alışının ve işine burun sokuşunun ardından elbette dayanamayıp serbest çalışmaya geri dönmüş ancak ABC için yazdığı Top 10 adlı çizgi roman, Amerikan çizgi roman endüstrisinin klişelerinden ve büyük şirketlerden ne derece bıkmış olduğunu gözler önüne seren bir yapıttır. Moore söz kendisine her geldiğinde orijinal fikirlere duyulan gerekliliği dile getirir. İronik bir şekilde Top 10'in hakları günümüzde DC'nin elindedir.

## ÇOK YÖNLÜLÜK VE AİLE SKANDALI

Moore, yıllar boyu farklı eserler vermek ve farklı skandallara konu olmak konusundaki becerisini olabildiğince kullanmıştır. Bunun en ilginç örneği, Alice Harikalar Diyarında, Oz Büyücüsü ve Peter Pan hikâyelerindeki Alice, Dorothy ve Wendy'yi başkarakterleri olarak kurgulayarak doksanların başında çıkarmaya başladığı üç parça halindeki Lost Girls adlı erotik çizgi romandır. Eserin konseptinin çok ilginç olmasının yanı sıra, işin bir de kişisel boyutu var. Alan Moore'un yetmişli yıllarda evlendiği ilk eşi Phyllis ile ortak bir sevgilisi olmuştur. Yine doksanlarda, sevgilisi Deborah ve karısı, beraberlerinde çocukları da alarak Moore'u terk etmişlerdir. Yıllar sonra ikinci karısı olacak olan isim ise Lost Girls üzerinde beraber çalıştığı çizer Melinda Gebbie'dir.

## YAZIM TARZI

Hayatın gerçeklerini insanın yüzüne çarptığınızda, bir yerden sonra su gibi akıp gideceklerini bilir Alan Moore. Bu yüzden de çarpmaz, en şok edici şeyleri bile öyle sakin, öyle ulvi bir havayla ama dikenlerini ayıklamadan anlatır ki, inkâr edemezsiniz. Tayfun değil meltemdir, cümleleriyle erozyona uğratır, bir anın vuruculuğuyla değil, bir sürecin şekillendiriciliğiyle etkiler insanı. Renkli resimlere kakılmış minik kutucuklarda devasa fikirlerin zarif cümlelerde süzülüşü, nükleer savaş korkusuyla yaşayan seksenler dünyası insanına iyi niyetli yalanlarla bulanmayan ve ahlaki ikilemlerle insanın moralini çökerten bir aydınlanma bahşetmiştir. Eserlerini, çizgi roman mecrasını diğer sanat dallarından ayıran öğeleri kullanarak kurgulamaya çok büyük özen gösterir ve adaptasyona kapalı tasarlar.

# FİLMLERDEKİ GERÇEK KÖTÜLER

Sauron, Darth Vader, Megatron ve daha fazlası yıllarca filmlerdeki kötü adamlık müessesini layığıyla temsil edip bizleri kendilerinden nefret ettirmeyi becerdiler. Ama bir de masum görünüp filmlerdeki kahramanların başına olmadık işler açan gizli kötüler var. **EREN E.**



## DOBBY (HARRY POTTER SERİSİ)

Yaptıklarını iyi niyetle yaptığını biliyoruz Dobbyciğim. Ama kol kırmak ne, milleti duvarlara çarptırmak falan ne? Harry Potter bu, az sakin ol. Nihayetinde yaptığı fedakarlıkla kendini affettirse (ve bünyeleri üzse de) Dobby oraya gelene kadar çok laf yemiştir ona da şüphe yok.



## PORTAKALLAR (THE GODFATHER SERİSİ)

Hiç dikkat ettiniz mi bilmiyorum ama Baba serisinde eğer bir ölüm gerçekleşecekse portakallar hep oradaydılar. Sessizce ve sabırla o anı beklediler ve birinin ölüm anı yaklaşınca sahneye çıktılar. Don Corleone vurulurken portakal alıyordu, kalp krizi geçirdiğinde ağzında bir portakal vardı. Michael'ın son anlarında da elinde bir portakal vardır. Aman diyeyim portakallara dikkat.



## BUZDAĞI (TITANIC)

E o olmasa film de olmayacaktı sonuçta. Bu buzdağı arkadaşımızın insanlara bir garezi yok, aslında sadece oradan geçmekteydi. Ama bu ne Leonardo Di Caprio'yu soğuktan donmaya mahkûm etmesini ne de ölen yüzlerce kişiyi haklı çıkarır.

## TRENLER (5CM PER SECOND)

Anime filmlerin usta yönetmeni Shinkai Makato'nun sevenleri kavuşturmayı pek sevmediğini biliyoruz. 5cm'de bu iş için trenleri devreye sokmuş ve bu arkadaşlar en kritik anlarda sevgililerin buluşmasını ya engellemiş ya da geciktirmişti. Hava muhalefeti falan yalan, trenler bu filmin baş kötüsüydü.





## UÇAKTAKİ ADAM (DIE HARD)

John McClane yalnızca yılbaşını sakince bir otelde geçirmek istiyordu. Uçaktan yeni inmişti ve uçuşta yanında oturan adam ona çoraplarını çıkartıp halıya temas ederse rahatlayacağını söylemişti. John dediğini yaptı ve o çorapları filmin sonuna kadar da giyemedi. Teröristlerin saldırdığı otelde çarpışırken o ayaklar nelere bastı nelere.

## YÜZBAŞI HARRIS (POLİS AKADEMİSİ SERİSİ)

Tamam, yeniyetme polislerimiz de çok becerikli sayılmazlardı ama hiçbirisi de yürüyen felaket Yüzbaşı Harris kadar değildi. Neye elini atsa berbat eden bu abimizi 5 film boyunca neden civarda barındırdılar anlamak imkânsızdı. Hani serinin çakma kötü adamları bile kamu malına bu kadar zarar vermedi.





## KIRMIZI HAP (THE MATRIX)

Filmde kimin başına ne geliyorduysa bu kırmızı hap yüzünden geliyordu. Gerçeği göreceğiz diye onu seçenlerin baş karakter Neo dâhil hepsi "hapı yutuyordu". Halbuki mavi hapı seçenler güllük gülistanlık yaşamalarına devam etmişlerdi.



## SİNEK (THE FLY)

Kendimi ışınlayacağım diye makine yapıp sonra da böceğe dönüşmek korkunç bir kader olsa gerek. Lakin Jeff Goldblum'un makinesinde hiçbir sorun yoktu, ta ki o hınzır sinek ışınlanma esnasında aletin içine girene kadar. Hobi olarak yine gir sinekciğim ama adamın tipini kaydırdın, yetmedi devam filminde oğlunun da başına musallat oldu genlerin. Işınlanırken camları kapayın arkadaşlar.



## PATTY (SCHOOL OF ROCK)

School of Rock doğ-okula git-iş bul-evlen-çocuk yap-öl düzenine kendi halinde bir başkaldırı filmiydi ve bütün bu düzenin vücut bulmuş haliydi Patty. Kahramanlarımıza böyle boş boş işlerle uğraşmamaları, artık büyümeleri gerektiğini olabilecek en sinir bozucu şekillerde tekrar tekrar söylüyordu. Nihayetinde kapı dışı ettiler de içimizin yağları eridi.



## HALI (THE BIG LEBOWSKI)

Arkadaşlar bir gün evinize birileri gelip sırf isim benzerliğinden de olsa halınıza işerse olayın peşini bırakın. Bakın Ahbap bırakmadı ve başına neler geldi. Hoş arada bir Juliana Moore götürmüşlüğü de oldu ama nihayetinde dostlarından birini de bu halı yüzünden kaybetti. Bakın listedeki ikinci halılı mevzu bu, sermeyin bence.

## INCAL

### AKLIN UÇ SINIRLARINDAN, RUHUN İÇ NOKTASINA

Çizgi-romanlarda Fransız ekolü diye bir şey varsa bu büyük oranda Moebius takma adlı efsanevi çizer **Jean Giraud**'un eserleri sayesinde olmuştur. Onun tarzı kimleri etkilemedi ki? Öncelikle vatandaşı **Luc Besson**, *Beşinci Element*'te hem ondan yardım aldı, hem eski çalışmalarından esinlendi, Miyazaki'nin buhar makinalarıyla dolu dünyaları, *Blade Runner*'ın yağmurlu şehirleri, *Alien*'ın devasa uzay gemileri ve *Star Wars*'un fütüristik şehirleri hep onun sınır tanımayan görsel dehasının ucundan kenarından sebeplenen eserlerden. Peki Şili asıllı yazar **Alejandro Jodorwsky**'e ne demeli? *Incal* ile temellerini attığı ve sürekli gelişen Jodoverse'ü dahiyane şaklabanlıkların yanında son derece derin ve ruhsal temaları da içerir. Bu iki çılgın adamın birleşim noktası *Incal*'sa okuyabileceğiniz en iyi şeylerden biri.

Misal elimizdeki fasikülün ana karakteri John DiFool'un kökenleri Tarot Kartı "Ahmak"a dayanır ve tekâmüle ulaşmaya çalışan kaybolmuş insanın kusursuz bir portresini çizer. Devasa binalar ve uçan arabalarla dolu gezegeninde ucuz bir dedektiftir John. Lakin kaderinde Incal'la buluşmak, içsel çağrısını dinlemek ve kâinatın bin bir mucizesine tanık olmak vardır. Tamamen ayrı telden çalan 6 yoldaşıyla öykü içerisinde sürekli güçlenen bağları giderek artan kalabalık ve devasa sahne tasarımlarıyla birleşerek unutulmaz bir uzay operası serüvenine dönüşse de özündeki o kendini bulma öyküsü hep bir pusula gibi okuyucuya rehberlik etmeyi beceriyor. Eserin Jodorowsky'nin kendi Psikoşamanlık öğretisinden izler taşıması bir yana, ciddi bir Budizm altyapısına sahip olduğunu da belirteyim. Ben okurken âşık oldum, açık bir zihinle okursanız sizin de sevmeniz pekâlâ olası. Hatta (kimilerine göre yazılmış bu en iyi çizgi romanı) bitirdiğinizde internetten deli gibi Moebius ve Jodorowsky araştırıyor olacaksınız. Okuyun! Çünkü klasik olmak böyle bir şey. ■ **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Avrupa çizgi romanının köşe taşlarından birisi Incal ve dilimize çevrilmiş olması gerçek bir nimet. Pek çok alandan sanatçıları etkilemiş çizer Moebius'la tanışmak için de harika bir fırsat.

★★★★★







## DOGMA

### ROBOTLARIN YÖNETTİĞİ AMA İNSAN GİBİ DAVRANMAYA ÇALIŞTIKLARI BİR DÜNYA

Düşünün, insanlık artık görevini tamamlamış ve kendi yarattığı robotlar onların evrim zincirindeki bir sonraki halka olarak yerlerini almışlar. Lehzin Comics'in *Dogma* adlı bilimkurgu çizgi romanı genç bir çocuğun hikâyesini anlatarak böyle bir dünyanın kapılarını bize aralıyor. Robotların dünyayı yöneten robotlar ürettiği Mad Max'vari bir dünyada hayatta kalan az sayıdaki insandan biri olan Yura ve onu korumaya çalışan Aaron adlı robotun hikâyesi yetişkinler düşünülerek yaratılmış. Robotların kendilerini yaratan insanları unutmayarak onlara benzemeye çalıştığı, az sayıdaki insanın da kendilerini güçlendirme uğruna robotlaştırarak insanlıklarından uzaklaştığı ilginç bir anlatı var önümüzde.

*Dogma*'nın en sevdiğim yanı çizimleri oldu. Çok net ve keskin detaylarla zenginleştirilmiş bir stile sahip, harika görselleri var. Yetişkin içeriğindeki çıplaklık ve vahşetse sınırların tadını tuzunu kaçırmadan zarif bir çizgide işlenerek okuyuculara sunulmuş. İlginç konusu ve sağlam çizileri *Dogma*'ya bir şans vermenizi hak ettiriyor. İşin güzel kısmı Lehzin Comics'in internet sitesine bağlanıp, Facebook aracılığıyla oturum açarsanız *Dogma*'nın dijital versiyonunu ücretsiz olarak okuyabiliyorsunuz. Hikâyesinin sürprizlerle dolu olduğunu söylememe gerek yok sanırım. ■ **NURETTİN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Bir web çizgi romanı olarak gayet gelecek vadeden ve detaylı çizimleriyle göz okşayan bir robot epiği.

★★★★☆




EREN ERYÜREKLİ

**YÖNETMEN:** Bill Condon **OYUNCULAR:** Emma Watson, Dan Stevens, Luke Evans, Kevin Kline **IMDb NOTU:** 7,5

# BEAUTY AND THE BEAST

## Güzelliği dışında

Peri masallarının günümüze kadar ulaşmasının bir sebebi var. Hepsinin zamanının ihtiyaçlarına göre şekillenmiş esnetilebilir kalıplara sahip olmaları onları bir anlamda zamansız kılıyor ve her tür forma bürünebiliyorlar. Sözgelimi Disney'in live-action yeniden yapımlarının son örneği *Güzel ve Çirkin*'in öyküsünün, esasında evlilik çağına gelmiş kızların görücü usulü veya anlaşmalı (yani kızın belli bir meblağa satıldığı) evliliklere hazırlanmaları için bir metafor görevi teşkil ettiği söylenir. Hikâyedeki "Çirkin" aslında kaba, saba normalde yüzüne bakılmayacak olan kocadır ve kız onun tüm öfkesine, açlığına sebat etmelidir. Tabii bizim asıl konumuz Disney'in 1991'deki animasyon klasiğine (ki tekrar izlediğimde filmin fena halde eskidiğini ve büyüsünün kaçtığını görüp üzüldüm) neler ekleyip neler çıkardığı, nasıl geliştirdiği.

2017 model *Güzel ve Çirkin* bu tarz filmler ne kadar iyi olabilirse o kadar iyi. Elbette görsel açıdan ciddi bir gelişim söz konusu ve Belle karakteri **Emma Watson** bedeninde daha dişli ve zeki bir genç kıza dönüşmüş. Hatta Belle'in ilk çamaşır makinesini icat edip küçük bir kıza okumayı öğrettiğine bile şahit oluyoruz bir noktada. Onun ve Çirkin'i oynayan **Dan Stevens**'ın geçer not alan performansları sağlam yan oyuncu kadrosu tarafından takviye edilmiş ve seyir zevkini arttırmış. Özellikle Ian McKellen ve Ewan McGregor özel bir takdiri hak ediyorlar.

Burada bir durup hiç ama hiç izlememiş, duymamış olanlar için kısaca bir özet geçmekte fayda var; *Güzel ve Çirkin* babasının borcuna karşılık garabet bir yaratığın kalesinde yarı-tutsak bir hayat yaşamayı seçen Belle'in ve zamanla ona âşık olan canavarın zamansız öyküsünü anlatıyor. İşin içinde Disney olunca Çirkin'e rakip olacak bir maço karikatürü karakter (Gaston) ve antika çaydanlık, çalar saat ve şamdana dönüşmüş hizmetçiler eğlenceli yan karakter slotlarını doldurarak hem çocukların filmden sıkılmalarını engelliyor hem de oyuncak satışlarını garantiliyorlar. Sonuçta ticari bir film bu ve tüm bu kazanılması gereken paraların öteberisinde sanatsal olarak da gayet özenli bir yapım. Alan Menken'in bestelediği tüm müzikal sahneler daha da coşturularak bu filme eklenmiş, orijinal filmde kullanılamayan bazı şarkılardan ve Broadway uyarlamasından da eklentilerle bir nevi uzatılmış versiyon olmuş filmin bu hali. 1991'deki versiyonun bazı mantık hataları düzeltilirken özlediğimiz oyuncu **Kevin Kline**'ın canlandırdığı Belle'in babasının öyküde daha çok rolü var. Hem Belle'in hem de yaratığın çocuklukta annelerini kaybetmesi temasıyla ikilinin arasındaki ilişkiyi birazcık daha inanılır kılmış. Ayrıca Çirkin'in bu versiyonda daha bir okumuş etmiş olduğunu görüyoruz. Bu da onu Belle'e daha çok yaklaştırıyor nihayetinde. Tabii bu bana hiçbir noktada Belle'in Stockholm Sendromu'ndan mustarip olduğu gerçeğini de unutturamadı maalesef.

Kıssadan hisse film güzel. Ama bu güzelliği genel olarak dışında görüyoruz ve öykünün ana fikri olan "esas güzellik içtedir" hissiyatına tam vakıf olamadan ama çok da sıkmadan sona eriyor yapım. Tabii ki herkes sonsuza kadar mutlu yaşıyor bu masalda fakat Disney'in kendi mirasından nereye kadar yiyebileceği de bir soru konusu olarak masada duruyor tüm bu görkem ve şatafatın yarattığı sihirli perde gözlerimizin önünden kalktığında.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Görselliği muazzam ve yapılan güncellemeler de yerli yerinde. Ailecek seyredilip 2 saat sonra unutulacak başka bir fantastik masal. ★★★☆☆



### GÜZEL VE ÇİRKİN UYARLAMALARI

**THE SCARLET FLOWER** *(1952)*
Sovyetler Birliği döneminden kalma bu Rus animasyonu öykünün en sade formunu kendi kültürüne uyarlıyor ve yaratığın kalesini daha doğu usulü bir şekilde görselleştiriyordu. Orijinal öyküye sadık olan yapımın animasyonları gerçekçi bir üsluba sahip ve rotoskop tekniğiyle yapılmışlar.



**BEAUTY AND THE BEAST** *(1987)*
Linda Hamilton'un pek sevildiği yıllarda yapılan bu dizi uyarlaması New York'ta geçiyordu ve güzelimiz bu sefer bir avukattı. Ron Perlman ise tuhaf yaratık rollerine yatkınlığı sayesinde aslan suratlı, kadife kalpli canavarı başarıyla yansıtıyordu. 3 sezon süren dizinin bizde de oldukça popüler olduğunu hatırlatayım.

**SPIKE** *(2008)*
Günümüzde geçen bu bağımsız film biraz Shakespeare, biraz masal, biraz sürreal, biraz korku ilginç bir yapım. Ormanda kaybolan ve yolları Spike ile kesişen kardeşlerin hüzünlü, dramatik ve oldukça iyi yazılmış öyküsü farklı bir Güzel ve Çirkin uyarlaması sunuyordu.

**YÖNETMEN:** Yamada Naoko **SESLENDİRENLER:** Irino Miyu, Hayami Saori **IMDb NOTU:** 8,3



# A SILENT VOICE

Hiç haberim bile yoktu böyle bir filmden veya uyarlandığı mangadan ama iyi ki keşfetmişim *A Silent Voice*'u. Ciddiyim, yıllardır başına kilitlenip kaldığım bu kadar harika bir anime film izlememiştim. Shouya ve ilkokuldaki arkadaşları biraz yaramaz tipler ama işitme engelli Nishimiya sınıflarına dâhil olunca yaramazlık zorbalığa dönüşüyor, farklı gördükleri için aşırı iyi kızımız Nishimiya'ya hayatı zindan ediyorlar, bunun sonuçları da pek hoş olmuyor. Filmin geneli yıllar sonra Shouya'nın hayattaki bu en büyük pişmanlığının altında ezilmesi, gidip Nishimiya'yı bulması, ikilinin ve diğer kopmuş arkadaşların yeniden bir araya gelmesi gibi bir hikâye etrafında şekilleniyor ama böyle söyleyince de çok darlamalı dramlı gibi oldu, tam öyle değil. Bu ağır konuyu dramla eğlenceyi şahane dengeleyerek sunuyor film. Çoğu karakteri harika resmederken bazı karakterleri (manga uyarlaması olduğu için) yüzeysel geçmesi tek eksisi. Anime seviyorsanız muhakkak şans verin bence *A Silent Voice*'a. Nishimiya'nın sevimliliği ve seslendirme sanatçısının muhteşemliği bile yeter. ■ ÖMER

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kalplerin düşüncesizlikle ne kadar kolay kırılabildiğine ve iyi niyetle ne kadar kolay geri kazanılabildiğine dair sıcacık bir film. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Danny Boyle **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Ewen Bremner, Jonny Lee Miller **IMDb NOTU:** 7.5

# T2 TRAINSPOTTING

Yeraltı edebiyatı denince ilk akla gelen yazarlardan Irvine Welsh'nin en başarılı kitaplarından *Trainspotting*, beyaz perdenin baş tacı yönetmenlerinden Danny Boyle tarafından sinemaya ustaca uyarlanmış ve herkesin hayran kalmıştır. Şimdiden söyleyeyim; ilk filmden bir iki spoiler olacak buradan sonra. İlk önce herkes gibi *Trainspotting*'in devamı olarak gösterilen kitap Porno'yu izleyeceğimizi sanıyorduk ama Boyle çılgın bir ters köşe yapıyor. Sevgili Renton'un ekibe attığı büyük kazığın ardından İskoçya'ya geri dönmesiyle başlayan *T2*, eski defterlerin açılması ve bir türlü kapanmamasıyla da devam ediyor. Filmin çekimlerine, kurgusuna laf edecek hiçbir babayiğit olmadığı gibi hikâye de sizi alıp götürüyor. Daha ilk filmin tadını az da olsa hisseder miyim diye düşünürken çocukken yiyip artık bulamadığınız çikolataya muadil bir ürün bulmuşsunuz hissiyatı yaşatıyor bünyenize. ■ EMRE K.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Film bitince hani nerde T3, T7 diye içimden geçirmedim değil. ★★★★☆



**YÖNETMEN:** Chad Stahelski **OYUNCULAR:** Keanu Reeves, Riccardo Scamarcio, Ian McShane **IMDb NOTU:** 7,9






# JOHN WICK: CHAPTER 2

**Keanu Reeves**'in kariyerine yeniden hayat veren *John Wick*, devam filmiyle de kalitesinden ödün vermedi. Aslında ikinci filmin hikâyesiyle ilk filmin hikâyesi büyük oranda aynı, ancak konusu farklı diyebiliriz. Şartlar bir kez daha John'u emekliliğinden alıkoyuyor ve Baba Yaga kimliği ortaya çıkıyor.

İlk filmdeki duygu yüklü sahneler ikinci filmde pek yoklar ancak aksiyon da ilk filme oranla çok daha üst düzey. Gun-Fu'ya doyuyoruz. Üstelik Continental Hotel (suikastçılar ve kiralık katillerin güvenli bölgesi) ve arkasındaki organizasyon hakkında da pek çok yeni detay, hatta bir hotel zinciri olduklarını öğreniyoruz. Continental'in sahibi Winston'ın da sonlara doğru gücünü sergilediği muazzam bir sahne var. Sağlam bir hikâye ya da duygusal bir serüven yerine kaliteli bir macera/aksiyon filmi arayanlar için *John Wick: Chapter 2* kesinlikle izlenilmesi gereken bir film. İlk filmi sollayamasa da ondan geri kalır pek yanı yok.

Amaçsız ve anlamsız, B sınıfı aksiyon filmleriyle arasında çok fark var *John Wick*'in. Belirli zaman aralıklarıyla tekrardan izlenebilecek bir yapım. Son zamanlarda tek kişilik dev ordu tanımının böylesine oturduğu başka bir sinema karakteri aklıma gelmiyor. ■ YASİN

**EDİTÖRÜN NOTU:** Öyküsü ve duygusal kısımları zayıf olsa da aksiyonun kalitesi beklentileri kesinlikle karşılıyor. ★★★★☆




EMRE KARAOĞLU

**YAPIMCILAR:** David Lynch **YARATICILAR:** Mark Frost, David Lynch **OYUNCULAR:** Kyle MacLachlan, Sheryl Lee, Mädchen Amick **IMDb PUANI:** 9,0

# TWIN PEAKS

## Söz Konusu David Lynch'se Bir Durup Düşünmek Gerek

Genelde sinemanın dahi çocuğu ya da usta yönetmen gibi klişe sıfatlardan nefret ederim ama konu David Lynch olunca kendisini etrafımda bulunan insanlara yüksek sesle haykırarak şu şekilde ifade ederim: Sinemanın süper zeki müthiş dahi insanı, inanılmaz sanatçı Lynch baba! Evet, kendisine en az herkes kadar hayranlık besleyen biriyim. Üç yıldır aktif olmayan Lynch, on sekiz bölümlük yeni bir *Twin Peaks* hikâyesiyle tekrar karşımızda olacağını duyurunca inanın çılgın heyecan yapmıştım.

1990 yılında televizyonda has yönetmenler henüz boy göstermezken David Lynch, *Twin Peaks*'le ev izleyicisine yepyeni bir soluk getirmiş, evinde oturanları da germeye başlamıştı ki Körfez Savaşı patlak verdi. İkisi pilot olmak üzere sekiz bölümle izleyicilere veda eden ilk sezon, bir yıl sonra yeniden hayata geçen ve ucu açık bırakılan bir sezonla televizyona veda etmişti. Elinde bir marka filizlendiğini fark eden Lynch, birkaç kez derleme ya da (azıcık) farklı hikâyeleri ustaca beyaz perdeye uyarladı ve bizi neredeyse hiç İkiz *Tepeler*'inden mahrum bırakmadı.

Şimdi yıl 2017 ve on sekiz bölümlük neredeyse tamamen aynı kadrolu (yeni karakterler de yok değil) *Twin Peaks* tekrar televizyonda ve affedersiniz kendisi ateş etmekte. 25 yıl sonra tekrar karşımıza çıkan *Twin Peaks* kasabası, geçmişin damgalanmışlığıyla artık gözümüze o kadar masum gelmese bile yer yer bizleri aptal edebiliyor. 25 yıl sonra hayatlar ne duruma gelmiş, neler değişmiş, kimler emekli olmuş, her şey gözümüzün önüne seriliyor. Dizinin değişmeyen tek parçası izleyiciye dozajını azaltmadan verdiği yüksek miktardaki kalitesi.

Oyunculuk, çekim teknikleri, renk, ışık, figürasyon gibi şeylere pek değinmeyeceğim çünkü bunların hepsi zaten inanılmaz derecede kuvvetli. Senaryoya ve hikâyeye de pek parmak atmayacağım çünkü kesinlikle izlenmesi ve her anı yaşanması gerekiyor diye düşünmekteyim. İlk sezonları izlemezseniz kafanızda soru işaretleri kalmaz ama ilk bölümü izledikten sonra tüm Lynch külliyatını izlemek isteyeceksiniz ki bence zaten herkesin bunu yapması gerek.

Dizi eski sezonları gibi ve Lynch klasiği olarak pek fazla içinizi germekte. Bazı sahneler uzun ve manasız gibi gözükse bile içindeki sanatı pek uzamadan keşfetmek mümkün. Sonuçta adam belli bir topluluğa sanat filmlerini sevdirdi. İşi bildiği zaten ortada ama yüksek oktanlı şiddet ve cinsellikle kitleleri toplayan günümüz televizyonunu yenebilir mi orasını hep birlikte göreceğiz.

Kısacası Lynch 'bakın hanımlar beyler, bu iş böyle yapılır' diyerek televizyonu aptal kutusuna çevirenleri aptal ederek sanat sunmaya niyetlenmiş. Doğallık her zaman Lynch tarzında ön planda ve bu hiç sırıtmıyor. Adam kapkalın puntolar ile haykırıyor **'David Lynch ölmedi, sanat yapıyor. Hâlâ!'**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Hepimiz 'Annie nasıl?' sorusunun cevabını merak etmiyor muyduk? ★★★★★



### ÖNCEKİ SEZONLARDA NELER OLMUŞTU? (Spoiler yok!)

Twin Peaks isimli küçük, huzurlu kasabamızda Laura Palmer adlı genç bir kız öldürülmüştür. FBI ajanı dostumuz Dale Cooper bu tuhaf cinayeti araştırmak üzere kasabamıza gelir ve aslında buranın pek de gözüktüğü kadar sesiz olmadığını hem kendi fark eder, hem de biz fak ederiz. Tuhaf olaylar birbirini kovalarken David Lynch'in sinemasal dehası seriye tam bir yaşam destek ünitesi görevini görüyordu. Bugün TV'lerdeki elimizi atsak ellisine rastladığımız yetişkinlere yönelik dizilerin de atasıdır Twin Peaks ve zamanında ekranların çehresini komple değiştirmeyi becermiştir.

○ **YARATICILAR:** Beau Willimon ○ **OYUNCULAR:** Kevin Spacey, Robin Wright, Michael Kelly, Derek Cecil ○ **IMDB NOTU:** 9,0 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix (Türkiye'de D-Smart)





5. SEZON

# HOUSE OF CARDS

Francis Underwood, Beyaz Saray masasına yüzüğüyle iki kez vurmuş, bize ters ters bakmıştı ve asıl o zaman her şey başlamıştı. Beyaz Saray'da kalmak, oraya girmekten daha zordu ve o günden bugüne kadar da tüm sezonlarda Francis ve eşi Claire'in Saray'da kalmak için ne kadar pis oyunlara dâhil olduğunu izledik. *HoC* bu sezon dördüncü sezona göre daha siyasi ama daha kanlı, daha acımasız. Entrikalar pinpon maçı gibi, bir oradan bir oraya. Francis'in yediği naneler bu sezonda sık sık karşısına çıkmaya hazırlanıyor ve Francis de Claire sayesinde bunları atlatmanın ve Saray'da kalmanın planlarını yapıyor. Tabii ki bu planlar Amerikan lügatına göre "oyunun kuralı" ama bizlere göre "vay çakaaal" kıvamında. Diziye göre ICO, bize göre İŞİD tehdidinin nasıl manipüle edildiğine de kendince ışık tutuyor bu sezon. Maalesef sezonda ciddi tempo sorunları ve anlamsız ölümler de yok değil. Yan karakterlere fazla ve önemli roller verilmiş, izleyicide bir empati tembelliği oluşturmuş bu da. Bazı bölümlerde acayip sıkılıyorsunuz bu nedenle. Yine de finale doğru sezon topluyor, odak Claire'e geçiyor ve sizi bir sonraki sezona güzelce hazırlıyor. Açıkçası Trump yönetimindeki bir Amerika'da *HoC* nasıl "ilginç" ve "kötü adam" dizisi olabilecek bundan sonra, onu da pek merak ediyorum. ■ **VOLKAN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Bazen gerçekler kurgudan daha korkunç olabilir. 5. sezon gerçeğine her gün daha korkunç bir şekilde tanık olduğumuz politik atmosferin yanında biraz yavan kalıyor.

★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Vince Gilligan, Peter Gould ○ **OYUNCULAR:** Bob Odenkirk, Jonathan Banks, Rhea Seehorn, Michael McKean ○ **IMDb NOTU:** 8,7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC



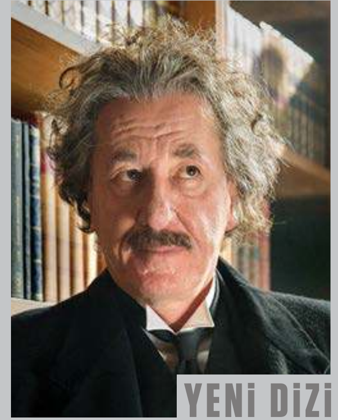
3. SEZON FİNALİ

# BETTER CALL SAUL

Üstüne ne kadar bassam az: Asla ama asla *"Breaking Bad*'in küçük çaplı yan dizisi" gözüyle bakmamalısınız *Better Call Saul*'a. Belki hikâye oradaki kadar epik ve olaylarla dolu değil ama *Breaking Bad*'i *Breaking Bad* yapan inanılmaz "kötüye giden" karakter işlenişi de, o komik gibi olan ama komik olmayan tuhaf yönetmenlik biçimi de, sonraki bölüm ne olacağının merakıyla kudurtan hikâye akışı da *Better Call Saul*'da dibine kadar mevcut. Üçüncü sezon, artık nasıl olabildiyse, diziye bir seviye daha atlattı. Efsane kötü karakterimiz Gustavo Fring'in diziye dâhil oluşu, Mike'ın zekâsının nelere kadir olduğuna şahit oluşumuz, Nacho'nun hikâyedeki öneminin ortaya çıkması, Kim'in fazla dramatik olacağına dair insanı korkutan sonuna giden yolu hissettirmesi ve tabii Jimmy'le Charles arasındaki benzersiz sevgi-nefret ilişkisinin tavan yapışıyla muhteşem bir sezondu. Hele tamamen mahkemede geçen, Jimmy'le Charles'ın ömürleri boyunca birbirine söyleyemedikleri her şeyin patır patır ortaya döküldüğü bir bölüm var ki gerçekten inanılmazdı. Bir bölümün her saniyesi mi insanı hayran bırakır? ■ **ÖMER**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Breaking Bad gibi ama Breaking Bad'den çok farklı bir şaheser.

★★★★★



YENİ DİZİ

○ **YÖNETMEN:** Kenneth Biller, Noah Pink ○ **OYUNCULAR:** Johnny Flynn, Geoffrey Rush, Samantha Colley ○ **IMDb NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** National Geographic

# GENIUS

Albert Einstein'ın yaşamöyküsünü anlatan "Genius"(Deha) adlı yapımın röportajlar, tarihi belgeler, fotoğraflar eşliğinde belgesel ağırlıklı bir dizi olacağını düşünmüştüm, yanılmışım. W. Isaacson'un 2007 baskısı "Einstein: Hayatı ve Evren" adlı kitaptan uyarlama dizide, ünlü bilim adamının hayat hikâyesini, kronolojik sırayla izliyoruz.

Zürih'teki üniversite öğrenciliği dönemi, 19. yüzyılın son yıllarına denk geliyor, ilgiyle seyrettiğim bu bölümlerde yaşamını etkileyecek dostluklar kurduğunu ve âşık olduğunu görüyoruz. Sırbistan'dan gelen bilim insanı adayı Milena Maviç'in 1896 - 97 yıllarında, sadece kadın olmasından dolayı nasıl engellerle karşılaştığına, Milena'ya "aklına âşık oldum" diyen genç Einstein'ın, öğretim üyesi ve fakülte yönetiminin bilim konusundaki katı tutuculuklarıyla ne kadar mücadele ettiğine tanık oluyoruz. Romantik sahnelerin ara ara biraz fazla uzaması dışında başarılı bir dizi Genius. Einstein'ın, zihin açmak için keman çalması, üniversite eğitimi sonrası Bern patent ofisinde çalışması gibi az bilinen özelliklerini öğreniyoruz.

20. yüzyılın ilk yarısında insanlığın ve bilimin gelişmesine, Einstein'ın renkli, hareketli hayatı, yaşadığı döneme göre sıra dışı davranışları aracılığıyla göz atmak isterseniz kaçırmayın derim. ■ **NOYAN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Harika oyunculukları ve zengin dönem atmosferiyle dizi, bu dahi adamla tanışmak için harika bir fırsat.

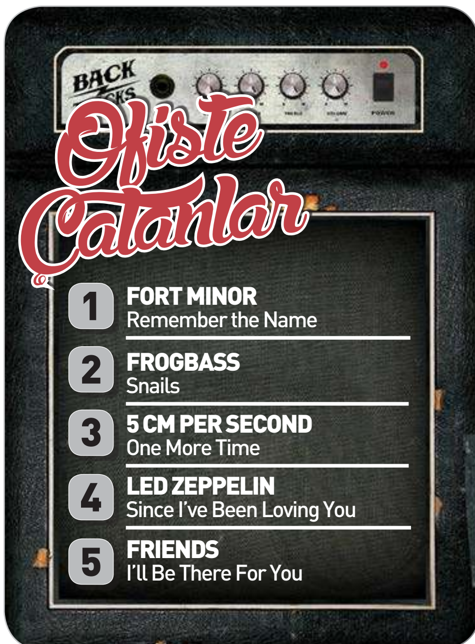
★★★★☆

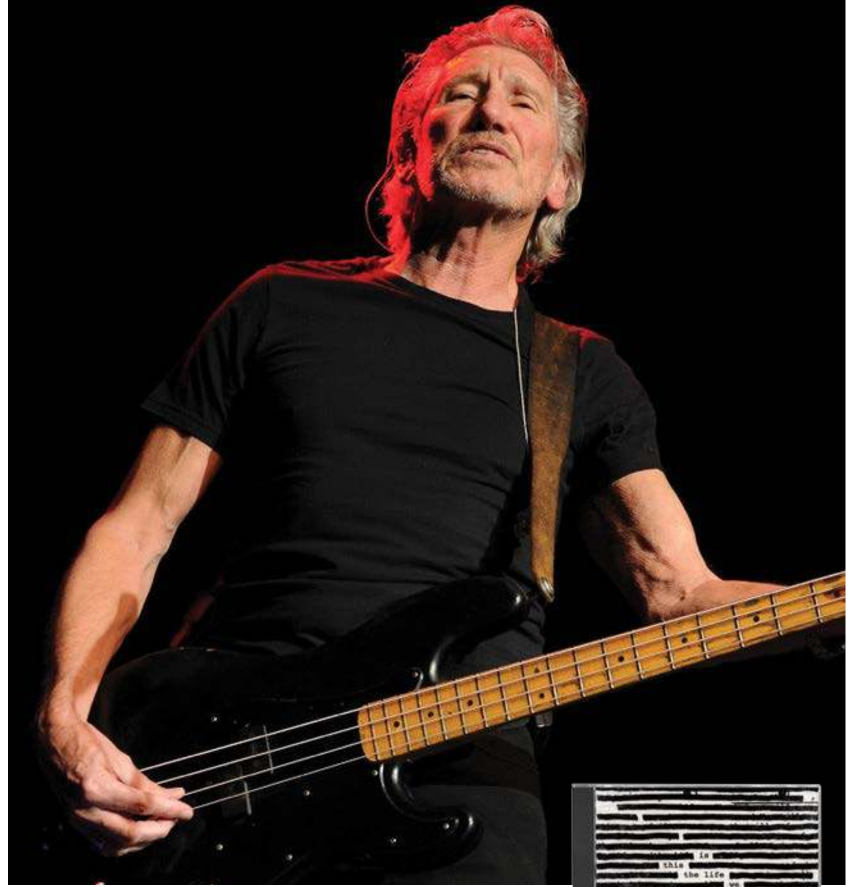



## M.F.Ö.
## KENDİ KENDİNE

Bu ayın ustalara saygı kuşağının ikinci konuğu kendimi bildim bileli dinleyip sevdiğim (muhtemelen çoğunuzun da öyle ya da böyle kulağına çalınmış olan) efsane grup Mahzar - Fuat - Özkan oldu. 1970'lerdeki ilk çalışmalarından beri hep zamanın trendleri çok iyi yakalayıp yorumlayan bir grup olmuştu M.F.Ö. ve bu özellikleri M.V.A.B. albümüne kadar da devam etmişti. Kendi Kendine ise hakikaten kendi halinde bir kayıt ve öyle pek etliye sütlüye bulaşmak gibi bir derdi yok. Ama ben bu albümü AGU veya ve MFÖ'den daha çok sevdiğimi de belirteyim. 12 parçadan en az 7-8 tanesi aklınızda kalıyor ki aralarında Aşkın Kenarından, Beyaz Sayfa ve Ruh Halim Yerlerde cidden etkileyici parçalar. Yoğun akustik gitarlar ve üçlünün yıllara meydan okuyan vokal kalitesi albümün bel kemiğini oluşturmuş, öyle sakince akıp giderken sizi de anılara daldırıyor. Henüz Özkan grupta değilken 1973 yılında kaydedilmiş Türküz Türkü Çağırırız'ın yeni hali albümün en güzel sürprizi belki de. Babaları özleyenler kaçırmasın, yeni tanışacakların ilk adresiyse halen Ele Güne Karşı Yapayalnız. ■ **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:**
Türkiye'nin çıkardığı en köklü gruplarından birinin olgunluğu da geçtim yaşlılık çağının bu son meyvesi dinlendirici ve hüzünlü olmuş. Fötr şapkalılarda hâlâ iş var.
★★★☆☆




EREN ERYÜREKLİ

## ROGER WATERS
# IS THIS THE LIFE WE REALLY WANT?
### Pink Floyd Değil Ama Ona En Yakın Şey

Dergi toplantılarına her öneriyle gidişimde Ömer'in haklı bir itirazı oluyor: "Yahu neden hep eski insanları yazıyoruz, yok mu yenilerden bir şeyler?" Adam haklı, sonuçta bir noktada yeni veya daha ötede beride kalmış müzisyenlere yer vermeliyiz ki geleceğe bir katkımız olsun.

Lakin eğri oturup doğru konuşalım. Roger Waters aradaki operayı saymazsak 25 yıl sonra oturup albüm kaydetmiş, üstelik bunu da Radiohead'in yapımcısı Nigel Godrich'in süpervizörlüğünde yapmış, yazmamak olmazdı. Albümü içine girişim ancak 4. dinleyişte oldu ve gerisi de rahatlıkla geldi. Belirtmek gerekir ki oldukça politik bir çalışma bu ve üstat önüne gelene saydırmış yine. Trump, demokrasinin hiç edilişi, göçmen sorunları, savaşlar, tüketim çılgınlığı ve genel baskı ortamı müzisyenin oklarına hedef olmuş. Déjà Vu albüme karanlık bir giriş yaparken Waters'ın solo albümlerinde yaygın olan konsept olma hissiyatını da yeterince veriyor The Wall'daki Mother'ı da fazlasıyla hatırlatarak. Lakin kayıt buradan oldukça ilginç yerlere evrilerek kâh Animals'dan Dogs'a dönüyor, kâh Have a Cigar esintileri yaşatıyor, hatta liste söz yazımıyla Eclipse'e bir selam bile çakıyor. Hani 50 yıldır neyi iyi yapmışsa buraya dökmüş asi müzisyen, güzel de olmuş. Özellikle Picture That, Broken Bones, Bird in a Gale ve Smell the Roses ruhunuzu isyana teşvik edecek, bu dünyanın haline kahrolacağınız keskinlikte sözler içeriyorlar ve kakofoni olarak da gayet doyurucular.

Artık kimseye kanıtlayacak bir şeyi olmayan bu yaşlı kurdun halen müzik yapıp, bir şeyleri dert ediniyor oluşu bile dünya için umut olduğunu göstergesidir. ■ **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Dünyayla derdi olanların böğürlerini örseleyen Roger abimiz belki Pink Floyd dönemlerinin ışığını taşımıyor ama bu yaşında yaktığı meşale bile yeniyetmelerin çoğundan parlak. ★★★★☆




ANDRZEJ SAPKOWSKI

# THE WITCHER: KADER KILICI

## Hoş geldin Ciri kız, gözün aydın Geralt oğlan

Geldik mi Witcher kitaplarının en güzeline? Geldik mi en hüzünlüsüne? Geldik mi küçük Ciri ile Geralt'ın ilk kez yüz yüze gelişine?

Bu kitap, benim nazarımda Witcher serisindeki en özel kitap. Bundan sonra seri öykülerle değil de romanlarla devam edecek. Geralt bazen ana karakter olacak, bazense yan. Ama bu kitapta her şey çok farklı. Son Dilek ile giriş yaptığımız Witcher dünyasında şimdi hüzünler ve sevinçlerin aynı anda üstümüze hücum ettiği öykülerle buluşma vakti. Ciri ile Geralt'ın o efsanevi diyaloglarına şahit olmanın, bolca gözyaşı dökmenin ve çokça gülmenin zamanı. Geralt'ın ailesine dair ipuçları edinmenin ve daha pek çok karaktere dair aklınızdan çıkmayacak hikâyeler okumanın vakti.

Kader Kılıcı, benim bu seride içime en işlemiş, en özel bulduğum kitaptır. Çünkü Sapkowski'nin yazarlığının ve en mutlu anda hüznü getirebilme yetisinin de doruk noktasıdır şahsımın gözünde. Ne mutlu ki şimdi siz de okuyabileceksiniz. ■ **M. İHSAN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Biri şu soğan doğrayan ninjaları sahneden alabilir mi? ★★★★★

PROF. DR. NECATİ DEMİR

# ANADOLU TÜRK MASALLARINDAN DERLEMELER

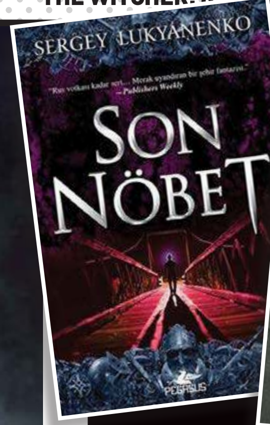
Hepimizin çok iyi bildiği üzere kendi mitolojimize de, masallarımıza da yabancıyız. Yunan, Mısır ve şu sıralar popüler olduğu üzere İskandinav panteonlarını ezbere sayabilirken Gök Tanrı dışında kaç tane Türk tanrı/tanrıçasından haberdarız?

Bu derleme, kendi kültürümüz ve gelecek nesiller için eşsiz bir miras. Prof. Dr. Necati Demir'in tam 32 yılda tamamladığı, izini sürdüğü masalları birinci ağızdan dinleyerek kayıt altına aldığı derlemede tam tamına 330 adet masal mevcut. Anadolu'yu köşe bucak gezen Demir'in bizzat masal anlatıcılarından dinlediği bu masallar kitapta alfabetik sırayla dizilmiş durumda. Ayrıca, yöresel kelime ve deyimler aynen korunmuş, okuyucunun anlayabilmesi içinse kitapta bir sözlüğe yer verilmiş. Üstelik masalların anlatıcılarına dair bilgiler de yine eser içinde toplanmış durumda.

Masallar şahane, emek şahane, harcanan zaman muazzam... Hiçbir şey olmasa bile miras bırakmak için alınmalı. ■ **HAZAL**




**EDİTÖRÜN NOTU:** Harcanan 32 yıllık emeğin sonuçları öyle güzel ki, insan kitabı hararetle tavsiye ederken bir yandan da kimseyle paylaşmak istemiyor. ★★★★★







MICHAL AJVAZ

## ÖTEKİ ŞEHİR

Gotik kuleli katedralleri, kanatlı canavar heykelleriyle; Einstein, Kafka, Dvorak gibi dehalara ev sahipliği yapmasıyla; Avrupa'nın en masalsı, gizemli şehirlerinden biri Prag. Esrarengiz havasını yüzyıllardır koruyan bu tarihi Orta Avrupa şehrinde doğup büyümüş Çek yazar ve edebiyatçı Michal Ajvaz'ın kaleminden, gerçeküstü bir roman Öteki Şehir. Anlatıcının tuhaf görünümlü, mor ciltli antika bir kitap edinmesiyle belirmeye başlar Prag'ın doğaüstü öyküleri, sisler ardından ortaya çıkan konuşan hayvanları. Biraz ağdalı bir dille, benzetmelerle yüklü uzun cümlelerle yazılmış 170 sayfa boyunca, hayal ve rüyaların buluştuğu, Prag içinde gizlenmiş farklı bir şehir içinde, ilginç bir yolculuğa çıkarmayı başarıyor yazar okuyucuyu. Şehir koşuşturması telâşı içerisinde, kendimize anlamsız sınırlar koyduğumuz için kule tepelerinde yüzen köpekbalıklarını, sütunlarda yürüyen kaplumbağaları göremediğimiz iddiasını ikna etmeye uğraşmadan anlatıyor. ■ **NOYAN**

SERGEY LUKYANENKO

## SON NÖBET

Gece Nöbeti ile başlayan karanlık şehir fantastiği Nöbet Serisi'nin son kitabına geçtiğimiz ay nihayet kavuştum. Hele şükür! Cidden acayip özlemişim bu kendine has, sürükleyici kurguyu. Bu kez Rusya sokaklarının ötesine, Edinburgh'e ve Özbekistan'a gidiyoruz, hatta işin içine hem İngiliz halk efsanelerinden hem de bizim kültürümüzden de az buçuk bir şeyler katılıyor. Dahası ilk defa Karanlık Büyücü Zavulon ile Aydınlık Büyücü Gesar arasında geçen üstünlük taslama çatışmaları ve akıl oyunları yerine her iki tarafı da tehdit eden, ortak bir düşman söz konusu. Her şeyin ortasındaysa her zamanki gibi zeki ama safkahramanımız Anton Gorodetski var. Son sayfaya gelinceye dek yakanızı bırakmayan merak duygusu da yine yerli yerinde. ■ **M. İHSAN**



ÖMER AKDAĞ

# LITTLE WITCH ACADEMIA

## Biraz Harry Potter, biraz Gurren Lagann, birazcık da K-on!

İlk başta "yine herkesin kız olduğu laylaylom bir anime işte" diye yaklaştım *Little Witch Academia*'ya ama... cümlenin devamı "hiç de öyle değilmiş" diye devam edecekmiş gibi geldi, değil mi? Hayır, hayır, aynen de öyle aslında ama kafanızda canlanan şeyden de çok farklı kendisi.

Dünyada büyü gücü çok azalmış, belli yerlerde kullanılabiliyor. Cadılık okulları da varlığını bir şekilde sürdürüyor. Çocukluğundan beri herkesin kalbine mutluluk aşılayacak bir cadı olma hayali kuran ancak büyü konusunda yeteneği sıfır olan Akko'nun ilk gününden itibaren okulda yaşadıklarını konu ediniyor anime. Kendisi ultra gaz bir kızımız olduğu için kastırıp kastırıp başarısız oluşunu, sonra yine kastırıp kastırıp dolaylı yoldan da olsa başarılı oluşunu izlemek çok tatlı.

Son birkaç bölümü saymazsak ana hikâye çok önemli değil *Little Witch Academia*'da. Her bölüm farklı bir şey anlatıyor. Akko bazen oda arkadaşının mantarlarla kafayı bozmuş beynine giriyor, bazen yıllar önce ölmüş bir korsanı resurrect ediyor, bazen büyülü dev bir robotla hayalet avcılığı yapıyor... Fazla çılgın, fazla gürültülü *Little Witch Academia*. Tanımlamakta zorlandığım, animelerde alışık olmadığımız bir kafası var. Animasyon tarzı çok farklı, çok güzel bir kere. İzlediyseniz bilirsiniz *Gurren Lagann* tadında işte animasyonlar, aynı stüdyonun animesi. Bölümlerin hikâyelerinin yaratıcılıkları bir kenara, karakterler ve karakterlerin tepkileri de bir tuhaf, aşırı abartılı ve eğlenceli. Deformasyonun dibine vurmuş her şey.

Çılgın bir anime kısacası *Little Witch Academia*. Harry Potter'ın "çocukların eline büyü vermişler, okula yollamışlar" temasını, *Gurren Lagann*'ın abartısını, *K-On*'un bol kızlı geyiklerini seviyorsanız tam sizler için. Dünyanın en gaz ama gerzek anime kızlarından olan Akko için bile izlenmeye değer.



WRYYYY!!!

# YENİ ANİMELER

■ Çoğunlukla devam serilerinden gitti bu ayki duyurular: Just Because, Comic Girls, My Girlfriend is a Faithful Virgin Bitch (o nasıl bir isimdir), Yowamushi Pedal (4. sezon), The Silver Guardian (2. sezon), Yamishibai (5. sezon), Inferno Cop (2. sezon), Encouragement of Climb (3. sezon), Food Wars (3. sezon).

■ **Sound! Euphonium**'un yeni bir şeyler anlatacak olan, karakterlerin 2. sınıfta olduğu 2 filmi yolda.

■ **Bungo Stray Dogs**'un filminin adı belli oldu: Dead Apple. 2018 başlarında gösterime girecek.

■ Ne ara başladı, ne ara bitti anlamadım, **Attack on Titan**'ın ikinci sezonunun tadı damağımda kaldı. Üçüncü sezonun 2018'de çıkacağı duyuruldu. Beklenir mi ha..?

■ **One Piece**'e ağustosta Episode of East Blue isminde bir özel bölüm geliyor. Özel bölümleri güzeldir One Piece'in.

■ **Megazone 23**'ün animesi için finansman arayan bazı ünlü yapımcılar bu konuda yardımcı olacağını düşündükleri bir fragman için 92 bin dolarlık bir kitle fonlaması kampanyası başlatmışlardı, başarılı oldular. Virajı uzaktan alıyorlar ama bakalım bakalım.

## ANİME SEKTÖRÜ TARTIŞILIYOR!

Animelerden kazanılan paranın çok azının animasyon stüdyolarına gittiği, anime dünyasında animatör olmanın çok fazla çalışmak ve çok az kazanmak anlamına geldiği ne zamandır gündemde olan bir şey. Bu ay Japon televizyonu NHK'da bu konuda bir program yayınlandı ve sektöre dair bir portre çizildi. Programın kendisi kadar, sonrasında gerçekleşen, ünlü anime yaratıcılarının da dâhil olduğu ve olaya farklı farklı açılardan yaklaştığı tartışmalar da bayağı gündeme geldi. Detayları öğrenmek isterseniz şöyle üç adet link bırakayım:

*tinyurl.com/ogz-117-nhk1*
*tinyurl.com/ogz-117-nhk2*
*tinyurl.com/ogz-117-nhk3*

# KISA KISA

■ Anime yayıncısı **Crunchyroll**, elindeki birçok seriyi Steam'e de çıkardı.

■ Amerikan-Japon ortak yapımı bir **Cowboy Bebop** live-action dizisi geliyor. Yapımcı kadro gayet iyi gibi, güzel bir şeyler çıkabilir bu sefer.

■ 2020'de 200 hektarlık bir alanda Totoro odaklı bir **Ghibli Park** açılıyor.

■ **Gainax** ve **Studio Kara** arasındaki çok konuşulan dava sonuçlandı, Gainax, Kara'ya 900.000 dolar tazminat ödeyecek.

■ **Sunrise** 1 yıl sürecek olan bir animatör eğitim programı başlatıyor. Temel Japonca bilen yabancılar da başvurabiliyor, ilgilenirseniz bir göz atınız (site Japonca): *tinyurl.com/ogz-117-sunrise*

■ Aylık manga dergilerinden **Sylph** basılı yayın hayatına son verdi. Bundan sonra Pixiv Sylph adı altında ücretsiz ve dijital bir şekilde yayınlanacak.

■ Sanki sürekli aynı haberi yazıyormuşum gibi hissediyorum artık ama **Berserk**'in mangası araya girdi, kışın devam edecek. **School-Live** de yıl sonuna kadar ara verdi ayrıca. Birkaç tane da biten veya bitmek üzere olan önemli manga haberim var: Princess Jellyfish, Mysterious Joker, Accel World, Say I Love You.

■ Sevilen zombi komedisi Sankarea'nın mangakası Mitsuri Hattori, **Will You Clean This For Me?** isminde bayağı tatlı duran yeni bir seriye başlıyor. Princess Jellyfish'in mangakası Akiko Higashimura da **Bingle Bingle Bassan** isminde hoş duran yeni bir seriye başlıyor. Sakamoto'nun mangakası Nami Sano da yakışıklı ikizler (!) konseptli yeni bir seriye başlıyor bu ay, kesin arızadır yine. Son dönemin hit serilerinden Erased'in mangakası Kei Sanbe de şu sıralarda yeni serisine başlamış olsa gerek. **Hunter x Hunter** da yeniden başladı, hayırlı olsun.

■ Bir noodle reklamında **Kiki's Delivery Service**'in kahramanları Kiki ve Tombo'nun 17 yaşındaki hallerine şahit olduk kısaca. Klişe ama tatlı: *tinyurl.com/ogz-117-kiki*

■ Bir animenin animasyonundaki aradaki frame'leri yapay zekânın otomatik doldurmasını sağlayan bir program geliştiriliyor. Eğer gelişirse animasyon bütçelerinde ciddi azalmalar sağlayabilme potansiyeli var. Şu anki hali şöyle görünüyor: *tinyurl.com/ogz-117-filtre*

■ **The Royal Tutor** animesinin orijinal mangadan farklı olan sonu mangakasını ağlatmış.

■ Japonya'nın RTÜK'ü BPO'ya yapılan şikâyetlerde bu kez de **Dragon Ball**'un efsane sapık karakteri Master Roshi mevz-u bahis oldu.

■ Oculus'un kurucusu Palmer Luckey, **Re:Zero**'dan Rem'e âşık. Serinin Rem hakkındaki yan romanı hakkında "Bunun anime yapılması için kime finansal destek olmam lazım? Hayatımda daha çok Rem'e ihtiyacım var!" diye bir Tweet attı.

■ Golden Boy mangasıyla tanınan Tatsuya Egawa "**Great Teacher Onizuka** kesinlikle benim ilk mangam Be Free'den arak ama olsun, mangakası Tohru Fujisawa o zamanlar bizde öğrenciydi" dedi, Fujisawa da kabul etmiş zaten öyle olduğunu. Olur o kadarcık, sıkıntı yok.

■ Yapılan "en mantıksızca vahşi bayan karakterler" anketinde zirveyi Gintama'dan **Tae** ele geçirdi. Suzumiya Haruhi ve Mayoi Neko Overrun'dan Serizawa Fumino da onu izledi.




İHSAN C. ASMAN

# E-TİCARETTE STOPAJ HAMLESİ

## Bakan Naci Ağbal'ın açıklamaları biz oyuncular için ne anlama geliyor?

Steam'deki oyun fiyatlarının ucuzluğunu vurgulamak istediğimizde mutlaka sabit kurdan söz ederiz. Halbuki işin vergi boyutu pek düşünülmez. Alışverişte elimize aldığımız fişlerdeki KDV oranlarının Steam ya da GOG üzerindeki satın almalara yansımadığını düşündünüz mü hiç? Eh görünen o ki Maliye Bakanlığı düşünmüş ve olaya el atarak, stopaj kozuyla vergi mükellefiyeti olmayan ve Türkiye'de de e-ticaret yapan şirketleri vergi mükellefiyeti olmaya "ikna etmeye" karar vermiş.

Maliye bakanı Ağbal özetle şöyle demiş: "Yurt dışındaki firma, yurt içinde mükellefiyeti yok ben bu durumda banka ya da aracı kurumlara "bunlara yapılan ödemelerden yüzde şu kadar vergi kesin" diyeceğim. Ödeme transferi yapılırken alınacak. Ben bu ülkede vergi mükellefi olsun istiyorum. Elektronik ticaret üzerinden stopaj yapılsın istemiyoruz ama bu ülkede vergi mükellefiyeti olmadan para kazanırım diyorsanız kusura bakmayın, stopaj alırız. Yoksa bu çalışmaların hiçbirinde elektronik ticarete ilave vergi getirmek gibi bir bakış açımız yok ama elektronik ticaret yapan herkes de vergisini versin. Stopajı araç olarak kullanacağız. Herkes bu ülkede vergi mükellefi olmak zorunda. Bunu yapmayan işletmelerle de Maliye olarak gerekli mücadeleyi yapacağız". Stopaj yahut Türk vergi terminolojisinde kullanılan şekliyle "tevkifat", gelir henüz satış yapan kişi ya da kuruma geçmeden verginin kesilmesi anlamına geliyor. Yani Bakan diyor ki "ya gelin vergi mükellefi olun ya da biz sizden o vergiyi satış öncesi keseceğiz". Bu arada verginin ne kadar kesileceği şu an için belli değilmiş.

Tabii bu teknik detaylardan öte bizim ilk aklımıza gelen bu haberin oyun fiyatları için ne anlama geleceği. Bakan her ne kadar kesintiyi tüketici ödemeyecek dese de kazın ayağı pek öyle olmayabiliyor. Örneğin Gamespot'un aktardığına göre bu yılın şubat ayında Steam, oyun geliştiricilerine aralarında İsviçre, Yeni Zelanda ve Avustralya'nın da olduğu 10 ülkedeki yeni vergi düzenlemeleriyle ilgili bir mail atmış ve bu yerlerde fiyatlandırmaya bu vergi kesintilerinin de eklenmesini söylemişti. Burada oranı ülkeden ülkeye değişen ama %5'ten %24'lere varan vergilendirmelerden söz ediliyor. Pek tabii fiyat konusunda nihai karar yayıncı şirketlerin ve geliştiricilerin. Yani eğer Türkiye'deki stopaj büyük oranlarda olmazsa yayıncılar fiyat etiketlerini illa da çok yukarılara çekmek zorunda değil. Ama bu düşünce de, en ufak maliyetin dahi incik cıncık hesaplandığı şu çağda biraz Polyannacılık gibi duruyor maalesef.

Elbette bakan Naci Ağbal'ın vergi mükellefiyeti üzerine söyledikleri kendi içinde tutarlı ve doğru. Üstelik bir önceki paragrafta değindiğim gibi Steam kimi ülkelerde bu vergileri de ödüyor, yani sadece Türkiye'yle ilgili bir durum yok ortada. Öte yandan yurtdışından alışveriş yapmanın (hatta yurtdışında üretilen ürünler satın almanın) gitgide pahalandığı, dövizdeki oynaklığın cüzdanlarımızı vura vura öldürdüğü ve öngörülemez durumlara sebep olduğu da malum. Yabancı menşei telefonlara ek vergi getirilmesi, yurtdışından getirilen gümrüksüz alışveriş sınırının 75 Euro'dan 30 Euro'ya düşürülmesi ve en son Booking.com hadisesi gibi olayların ardından, muhtemelen kelepire oyun aldığımız platformların da eski ucuzluğu kalmayacak gibi. Dileğimiz Naci Ağbal'ın dediği gibi kesintinin tüketiciye yansımaması. Belki bu sayede ocağımıza dikilecek incir ağacının da boyu biraz olsun kısa kalır.

# GENERAL MOTORS OTONOM ARABA PAZARINA GİRİYOR

## Otonom araçlar beklenenden de hızlı yaygınlaşacak gibi

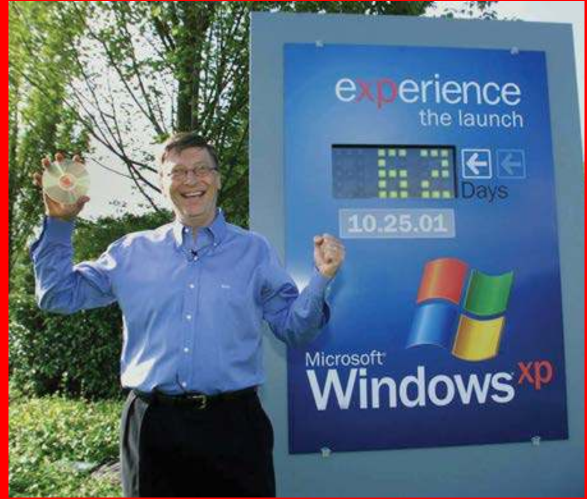
Otomobil dünyasında, gündelik hayatımızı epey bir değiştireceği belli olan yenilikçi teknolojilere oyun kurucu şirketlerin ilgisi günbegün artıyor. Daha geçen ay bu satırlarda Volkswagen'in elektrikli arabalara ayırdığı önemli bütçeyi haberleştirmiştik ki bu ayki müjde de General Motors'tan geldi. Şirketin CEO'su Mary Barra'ya göre GM, otonom otomobillerde seri üretime geçebilecek şu an için tek şirket konumunda.

Şirket haziran ayında 130 adet ikinci seri Chevrolet Bolt EV test aracını ürettiğini duyurdu. GM'nin geçen seneden hatırladığımız birinci seri 50 test aracı daha vardı. Yani toplamda üzerine çalışılacak 180 tane araçtan söz ediyoruz. Seri üretime geçmeden önce şirket bu araçları bir güzel inceleyecek, tüm detaylarıyla artı ve eksileri sıralandıktan sonra işe koyulacak. Ancak şu hâlde bile araçla ilgili söylenenler heyecan verici: Son teknoloji radarlar, sensörler ve kameralarla beklenmedik arazi şartları ve trafik olaylarına hazır olunduğu söyleniyor. Ayrıca aracın diğer elektrikli araçlardan daha ucuz olması hedefi var. Gene de şimdilik her ihtimale karşı araçta gerçek bir insanın oturacağı ve acil durumlarda kontrolü eline alacağı belirtiliyor.

GM ayrıca bu test sürüşleri için Amerika'nın tanınan ulaşım uygulaması Lyft ile 500 milyon dolarlık bir anlaşma yapmış. Gene projeyle alakalı olarak 1163 kişilik bir istihdam da yapılmış ve şirket merkezini San Fransisco'ya taşıyor. Anlayacağınız GM bu pazarda oldukça heyecanlı adımlar atıyor. Bu sırada Tesla'nın sahibi Elon Musk da boş durmuyor tabii. Kendisi lityum iyon pilleri üretimi yapan Nevada'daki ilk ve tek gigafabrikasını geçtiğimiz sene ekim ayında Leonardo Di Caprio gibi çevreci fikirlerini her ortamda açıklayan bir ünlüyle gezip tanıtmışken, bu aralarda da Çin'de ikinci gigafabrikayı kurmak için ciddi görüşmeler yapıyor. Rekabet iyidir, ayrıca egzoz dumanını da hiç özlemeyeceğiz! ■ İHSAN A.

**Geleceğin kendi kendini süren otomobiller pazarına girmeyen marka kalmadı gibi. Güzel haberler bunlar.**






# MICROSOFT BİT PAZARINA NUR YAĞDIRIYOR

## Windows 2003, Vista ve XP için yeni güncellemeler yayınlandı

Geçtiğimiz ay WannaCry krizinin Microsoft'un üzerine şimşekleri nasıl çektiğinden bahsetmiştim: Şirket bir süredir teknoloji dünyasında kendisine daha fazla yetki ve Kızılhaç'vari bir konum kazandırmak istiyordu, bir de bunları WannaCry saldırılarından hemen sonra yineleyince hoş karşılanmamıştı haliyle. Şimdi aynı krizle ilgili Microsoft, Windows'un güncelleme desteğini çektiği eski sürümlerine -istisnai olarak- yeni güvenlik güncellemeleri getirme kararı aldı. Peki güncellemeler gerçekten gerekli mi yoksa Microsoft, Kızılhaç pozları kesmeye devam mı ediyor?

Aslında krizde tam anlamıyla bir kaos yaşayan İngiltere ulusal sağlık sistemindeki (NHS) bilgisayarların %90'ında XP ya da başka bir eski işletim sistemi kullanıldığı düşünüldüğünde Microsoft'un bu güvenlik önlemleri elbette iş görecektir. Şirket, virüsün faydalandığı 16 tane zayıflığı yamadığını söylüyor. Öte yandan bazı uzmanlar bu hamlenin uzun vadede yarardan çok zarar getireceği kanaatinde. Ars Technica'dan Peter Bright, Microsoft'un bu şekilde, işletim sistemlerini güncelleme konusunda tembel şirketlere "rahat olun güncelliyoruz biz bunu" mesajını verdiğini ve ileride daha riskli durumların yaşanabileceğini düşünüyor. Wired'dan Brian Barret da mayıs ayında XP'nin güncelleme desteğinden yoksun olmasına rağmen devam eden popülaritesinin, sistemi bu tip saldırılar için "bulunmaz nimet" haline getirdiğinden bahsetmişti.

Eh uzmanların uyarılarına katılmamak elde değil. Resmi olarak güncellemelerin kaldırıldığı sistemlere günü kurtarmak için güvenlik güncellemeleri getirmek, sistemlerin zaten var olan popülaritesini -özellikle XP örneği için- daha da arttıracak ve ileride daha fazla soruna yol açacaktır diyebiliriz. Eh bu halde Microsoft'a başroller bahşedilen komplo teorilerine daha da fazla malzeme çıktı sanki. ■ İHSAN A.

Konuyla ilgili Microsoft'un duyurusu: *tinyurl.com/ogz-117-ms-duyuru*

# G20 ZİRVESİNDE BİLİŞİM GÜNDEMİ

## Dijital dünya için uluslararası regülasyonlar mı yolda?

Bilişim sektörünün hızla büyüdüğü şu zaman dilimi içerisinde çok geç olmadan oluşturulacak standartlar doğrultusunda olası kaosun önüne geçilebilir. Dünyanın farklı bölgelerinde geliştirilen çeşitli konseptler ile Endüstri 4.0 çatısı altında otomasyon üretim, akıllı sistemler ve robotların istilası (!) gibi ana başlıklara ait kuralların olması bir süredir beklenen bir durumdu.

Bu konuda en somut adım Almanya başbakanı Angela Merkel'den geldi. Uluslararası standartların oluşturulması gerektiğine dikkat çeken Merkel, başta güvenlik olmak üzere çeşitli problemleri engellemek için en kısa sürede harekete geçilmesi gerektiğini vurguladı. Almanya'nın dönem başkanlığını üstlendiği G20 zirvesinde en önemli konu dijital standartlar olacak. Ayrıca, son zamanların önemli sorunu siber saldırılardan korunma da toplantının önemli maddelerinden. Temmuz ayındaki zirvede alınacak kararları heyecanla bekliyoruz. ■ ARES



# MADENCİ GRAFİK KARTLARI

## GeForce ve Radeon marka kazma ve kürekler

Başta Bitcoin olmak üzere çeşitli kripto para birimlerinin hızla değer kazanması sonucu yükselen trend haline gelen kripto madencilik pazarını boş geçmek istemeyen iki dev firma, popüler grafik kartlarını bu amaca yönelik düzenleyerek kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamayı hedefliyor. Madenciliğe özel GeForce GTX 1060 kartını yakın zamanda piyasaya çıkaracak olan NVDIA, karttan çeşitli konektör ve oyun destekleyici komponentleri çıkartarak düşük güç tüketimi ve uygun maliyet hedefini tutturmayı planlıyor. Sadece 90 gün garanti verilecek olmasıysa ilginç bir ayrıntı. AMD ise henüz özelliklerini açıklamadığı Polaris temelli bir kart çıkarmayı planlıyor. ■ ARES




NVIDIA'nın Bitcoin madenciliğine uygun kartları çıktı çıkacak. AMD'nin hamlesi ise net değil ama çok da gecikmeyeceği kesin.



# AKILLI DÖVMELER

## Hem sağlık hem şekil

MIT ve Harvard araştırmacılarından oluşan DermalAbyss tarafından geliştirilen dövme, sağlık sektöründe önemli bir buluş haline gelebilir. Kandaki glikoz, sodyum miktarını ve Ph seviyesini izleyebilme imkânı sağlayan değişken renkli dövmeler ölçüm aletlerine göre pratik yapısı nedeniyle daha da geliştirilerek insan sağlığının korunmasında oldukça kritik rol oynamaya başlayabilir.

Düzenli kontrol gerektiren hastalıkların başında gelen şeker hastalığı gibi dünya genelinde çok yaygın olan bir sorunu yumuşatabilecek olması bile heyecan verici. Başarılı sonuçlanan araştırma sayesinde tanı ve kendini izleme gibi durumlarda kolaylık sağlanacak.

Araştırmacılar, renk değiştiren dövmenin yanı sıra akıllı telefonlarla kontrol edilebilen ses dosyaları oluşturan dövmeler üzerinde de çalışıyor. Konseptin geliştirilmesi sonucu sağlık denetimi konusunda çığır açılması işten bile değil.
■ ARES





# ASGARDIA-1

## Göklerdeki istikbal için daha çok zaman var galiba

Günümüz teknolojisi göz önünde bulundurarak yüksekten uçulduğunu düşündüğüm tarihin ilk uzay ülkesi Asgardia için geçtiğimiz aylarda vatandaşlık başvurusu alınmıştı. Çin'den sonra en fazla talebin geldiği ülkenin Türkiye olması, üzerine düşünülecek ayrı bir konu iken toplamda 180 bin başvurudan bahsediyoruz.

Zamanı geldiğinde Dünya yörüngesine oturması için binlerce Asgardia vatandaşını taşıyacak büyüklükte bir uydu-şehir hazırlanacak olsa da Rus iş adamı ve bilgisayar uzmanı Igor Ashurbeyli bebek adımları ile başlamak istiyor. 10x10x20cm boyutlarındaki Asgardia-1 uydusu Eylül ayında uzaya fırlatılacak. 512GB SSD içeren uydunun vatandaşlara ait küçük dosyalar taşıması planlanıyor. Ayrıca elektronik parçaların maruz kaldığı radyasyon miktarını ölçecek sensörler de bulunacak. Atmosferik sürtünme kuvveti nedeniyle yaklaşık 5 yıl ömrü olacağı tahmin ediliyor. Uluslararası anlaşmalar gereği pratikte ABD uydusu olacak Asgardia-1 sonrası nasıl bir yol haritası izleneceğini hep beraber göreceğiz. Projenin hızının başımı döndürmesine bağlı olarak çok fazla heyecanlanmamak gerektiğini düşünüyorum.
■ ARES

# SPACEX, MARS'TAN ÖNCE AY'A İNSAN GÖNDERİYOR

## Ay konsolosluğundan vize şart mı?

Rusların dünyaya kazandırdığı en iyi şeylerden birisi sanırım Elon Musk'tır. Uzaya roket göndermek için SpaceX planlarını kafasında kuran ama önce Ruslar tarafından geri çevrilmesi, ikinci denemesindeyse roket yapmak için astronomik rakamlar istenmesi, Elon Musk'ı kendi roketini daha ucuza yapmak için kamçıladı. NASA için uzay istasyonlarına Falcon serisiyle kargo taşıyan SpaceX filosuna birkaç ay sonra Heavy Falcon serisi katılacak.

Heavy Falcon'un en önemli özelliği 2025'te Mars'a gönderilmesi planlanan ilk kolonistleri taşıyacak roket olması. 54 tonluk kargo kapasitesiyle tam




bir canavar olan Heavy Falcon dünyanın en güçlü roketi olacak. Buna ek olarak zannedersem Musk Mars görevine başlamadan önce yeni oyuncağını Ay'da test etmek istiyor. Bu yüzden önümüzdeki üç ayda tamamlanacak roketler Ay'a uzay turistleri taşıyacak. Gidiş geliş 6 - 7 gün sürecek seyahat ile uzay turizmi başka bir boyut kazanacak gibi görünüyor.
■ NURETTİN

30 MAYIS / 03 HAZİRAN 2017
YER: TAIPEI / TAYVAN

# COMPUTEX 2017

## E3 konusunu artık kapatabilir miyiz? Burada COMPUTEX var!

BUĞRA ÖZKAN

Oyuncular için E3 ne ise, donanım severler için de Computex o. Bu sene Tayvan'da yapılan fuarın çok heyecanlı geçtiğini söylemek hata olur ancak fuarı ufak da olsa parlatan bazı yıldızlar ya da geleceği parlak bazı ürünler görmedik de değil, e o zaman onlardan bahsedelim en azından, değil mi?

### INTEL'İN YENİ İŞLEMCİLERİ

Ryzen'in çıkışıyla birlikte çoklu çekirdek performansında, fiyat/performans bareminde geride kalan Intel'in kırmızı takıma cevabı yeni işlemci serisi oldu. Kabylake-X ve Skylake-x olarak adlandırılan iki farklı seri olarak duyurulan işlemcilerin aslında kayda değer kısmi Skylake-x ismi altında olanlar zira Ryzen'in 8 çekirdekli devlerinin karsısına çıkabilecek çekirdek sayılarına onlar sahipler. Öte yandan Kabylake-x temelde i7-7700k ve i5-7600k'nin 100MHz hız aşırtılmış ve ufak tefek önbellek düzenlemeleri yapılmış halleri.

Bu yeni işlemci serilerine biraz yakından bakmakta fayda var zira Intel'in anlamsız aceleciliğine kurban giden bir seri oldu bu. Son zamanlarda, aralarında benim de olduğum kişiler tarafından yerden yere vurulan Kabylake-x ile başlayalım.

Belirttiğim üzere Kabylake-x, temelde zaten var olan işlemcilerin yenilenmiş versiyonları. i7-7740x ve i5-7640x olarak adlandırılan iki işlemciyle gelen seri, var olan Kabylake ürünleri üzerine bir yenilik getirmiyor aslında. Yine 4 çekirdek ve 8 iş parçacığıyla gelen işlemcilerde halen 16 adet PCi hattı bulunuyor. Bu konuda ilerleme bekleyen zengin meraklılar için bu kötü bir haber, zira "üst düzey meraklılarına" diyerek tanıtılan bir ürün gamı için 16 hat yetersiz. Tek bir ekran kartından fazlasını kullanmak isteyecekler için 16 hat, cihaz sayısına göre yetersiz kalabilir. Yine de iki ekran kartına kadar bir sıkıntınız yok. X8-X8 konfigürasyonunda çalışan iki ekran kartı ciddi bir performans düşüşü yaşamıyor ancak bu iki ekran kartına bir de ses kartı ya da harici bir ürün daha ekleyecek olursanız



Teknoloji fuarı dendiğinde her türden teknoloji geliyor olabilir aklınıza ama Computex öyle bir şey değil. Computex'te her şey bilgisayarlarla alakalı!

sıkıntı yaşamanız olası.

Kabylake-x'in bir diğer handikabıysa halen bellekleri çift kanal olarak destekliyor oluşu. Bu neden bir sorun, onu belirtmek gerek. Yeni X serisiyle birlikte Intel yeni x299 yongasetini de tanıttı. Bu belki de dünyanın en saçma hareketlerinden biri olabilir zira bu yongaseti, anakartlarda 8 bellek yuvasını getiriyor ve siz Kabylake-x ürününü aldığınızda bunun sadece 2 tanesini hızlı, yani Dual Channel olarak kullanabiliyorsunuz.

Şeytan detaylarda gizlidir ve Kabylake-x ayrıntılarda boğulmaya mahkûm bir seri. Intel'in verdiği slaytlarda Kabylake-x'in TDP değerlerine bakmakta fayda var. Temelde TDP değeri bir işlemcinin ne kadar sıcak çalışacak olduğunun bir göstergesi ve Kabylake-x bu konuda Kabylake işlemcilere göre fazladan 20 watt gibi bir değere, yani 112 Watt değerine sahip. Bu ne demek? 7700k'ya sahip olup da 7740x alacak olan tuhaf bireyler varsa, var olan soğutma sistemleriyle zor zamanlar yaşayacaklar demek. Birazdan değineceğim, x serisi gerçekten çok sıcak. Değişen pin sayıları, sıcaklık artışı ve yine değişen chipset ile Kabylake-x, alınması mantıklı ürünler arasına girmiyor ancak Skylake-x farklı bir hikâyeye sahip. Yani, kısmen.

Skylake-x, 6 çekirdekli 7800x ile başlayan ve 18 çekirdekli devasa 7980XE'ye kadar devam eden bir seri. Kimileri bunu Ryzen düşmanı bir seri olarak lanse etse de aslında bana kalırsa Intel'in akıllanmadığının ve panik yaptığının göstergesi. Neden? Bakalım.





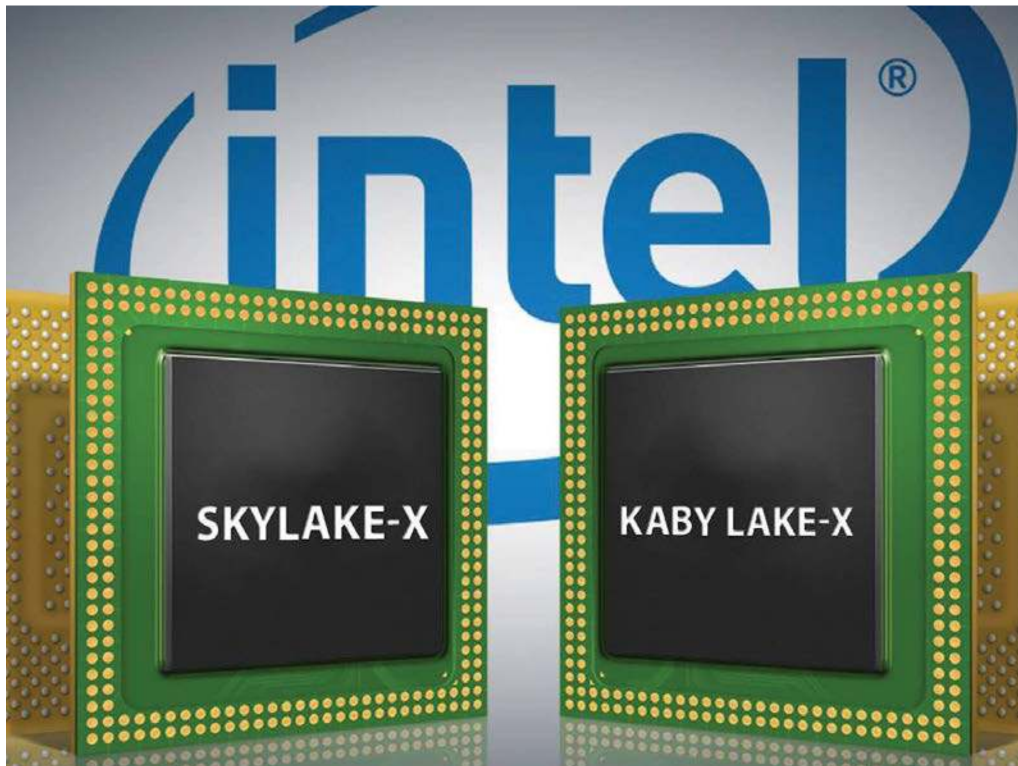




Ürün bazında tek tek detaya girmeyeceğim ancak Skylake-x'in belli başlı kusurları var. Birincil kusur sıcaklık değerleri. Yakın zamanda Intel, biraz da Ryzen karşısında gösteriş yapmak için 10 çekirdekli 7900x modelini inceleme için kanallara ve dergilere göndermeye başladı. Ryzen 1800x'ten 4 fazla iş parçacığı sayısıyla tabii ki 1800x'i hem çoklu çekirdek performansında, hem de geleneksel olarak tek çekirdek performansında da geride bıraktı ancak sıcaklık değerleri üst düzey su soğutma sistemleriyle birlikte bile 90 derecelere vardı. 140W TDP değeri olan bir işlemciden daha iyimser değerler beklemek de mantıksız olurdu zaten.

İkinci kusur ise fiyatlandırma. AMD henüz Threadripper serisini duyurmadı ancak Intel'in Skylake-x serisinden ucuz olması bekleniyor. Şu an için Skylake-x'in 6 çekirdekli en uygun modeli 7800x bile, Ryzen'in 8 çekirdekli yıldızı 1700'ün üstünde bir fiyata sahip. Hatta, belki de Türkiye'de alınabilecek en üst düzey modellerden biri olan 7900x, Ryzen 1800'ün neredeyse iki katından fazla bir fiyatta. Bu nedir gerçekten? Threadripper serisi açıklandığında ve 7900x'e karşılık olarak AMD, 12 çekirdekli modeli daha ucuza sunduğunda Intel tam olarak ne düşünüyor olacak? Gerçekten merak ediyorum. Ben, bu aceleyle hazırlanmış mimari ve gereksiz fiyatlandırmanın ardından Intel işlemcilere uğramamayı düşünmeye başladım zira sıcaklık değerleri yüzünden zaten hız aşırtamayacak olmam bir yana, 10 çekirdek alacağım diye de tahmini 4-5 bin lira civarı bir fiyatı işlemciye vermeye niyetli değilim.

**Kabylake-x ve Skylake-x serilerini duyurdu Intel. İlki eskilerin aşırı ısınanı olduğu için, ikincisi de anormal fiyatlarından ötürü çok tercih edilesi değiller.**




Fuar teknoloji insanları için sürüsüyle ufak tefek güzellik barındırıyordu ama asıl olay tabii ki Intel'in yeni işlemcileriydi. Beklentiyi karşılayamamış olması da Intel'in ayıbı artık.

# ANAKARTLAR

Intel'in yeni işlemcileriyle birlikte, bu işlemcilerin oturacağı anakartlar da Computex'te boy gösterdi. Neredeyse tüm anakart üreticileri yeni x299 platformu için hazırlanmış anakartları kullanıcılara tanıttı ancak bunu da sessiz sedasız yapamadı. Her ne kadar kartlar fiziksel olarak tamamlanmış olsa da yazılımsal anlamda eksikler. Ryzen'in çıkışında olduğu gibi BIOS konusunda platform oturmuş değil. Temelde anakart üreticilerinin bu konuda şikâyet ettiği şey zaman darlığı. Intel'in yeterli zamanı vermediğini savunan üreticiler, her ne kadar yavaş yavaş BIOS sorunlarını çözmeye başladılarsa da henüz bu süreç tamamlanmış değil. Yine de anakart üreticileri tek bir şeyden vazgeçemiyor: RGB! Yeni anakartlarda dikkat çeken noktalardan biri RGB portları. Ortalama üstü modellerde RGB şeritler için ayrı, 2 ve üstü sayılarda RGB şerit portları bulunuyor.

X299 platformunun dışında anakart üreticilerinden Threadripper için de bir iki anakart geldi. ASRock ve Asus, AMD'nin yeni platformu x399 için anakartlarını sergiledi. 64 PCi hattıyla gelecek olan yeni platform, aynı zamanda 8 bellek yuvasına sahip ve Threadripper'in 4 kanal bellek desteğinden sonuna kadar yararlanıyor. Platform ve işlemci ailesi hakkında çok detaylı bilgiye sahip olmadığımızdan şu an için bu kadarla yetinmek zorundayız.




# DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR

Computex'in en ilgi çeken ürün grupları mobil platformlar. Oyuncular için geliştirilen dizüstü bilgisayarlarda bir artış var şu zamanlarda. MSI, Asus, Gigabyte ve Acer'in sunduğu dört farklı model özellikle dikkatleri üzerine çekti. Bunların arasında da özellikle Asus'un ROG Zephyrus ve Gigabyte'ın Aorus x9 modelleri ön sıralarda.







## 1. Asus ROG Strix GL702ZC

Asus aynı zamanda 8 çekirdekli Ryzen1700 işlemcili ve 8GB'lik RX 580 ekran kartına sahip ROG Strix GL702ZC modelini de tanıttı. 33mm kalınlığa sahip olan makinenin 1080p ve 4k olmak üzere iki ekran seçeneği olacak. 4k olan model 60hz, 1080p olan model tercihe göre 75Hz ya da 120Hz çalışacak. Cihazda ayrıca ekstradan bir M.2 slotu ve ikinci SSD için genişleme slotu bulunuyor.

## 2. Gigabyte Aorus X9

Zephyrus'un en büyük rakibi Gigabyte. Daha önceleri sadece konsept olarak tanıtılan Aorus X9 gerçeğe dönüştü ve Asus'un karşısına dikildi. GTX 1080 yerine iki adet GTX 1070'e sahip olan laptop hakkında fazla bilgi yok. İşlemci departmanında son jenerasyon i7 kullanacağı kesin olsa da hangi model olduğu bilinmiyor. 17 inç 4k ya da 17 inç 3k 120Hz ekrana sahip olacağı açıklanan ürünün SSD ve HDD karışımı bir depolama çözümü olacağı bilinen detaylar arasında. Fiyatı ise 2500 dolar civarında olacak.




## 3. Asus ROG Zephyrus

Asus'un ROG Zephyrus'u, dizüstü bilgisayarlar arasında GTX 1080'e sahip tek dizüstü olarak belki de en çok incelenen ürün oldu. 1 TB SSD'nin yanında 4 adet M.2 slotuna sahip olan ürün, 24 GB'a kadar çıkan RAM miktarıyla işlemci departmanında i7-7700HQ'dan gücünü alıyor. Tamamıyla metal gövdeden oluşan bu canavarın kalınlığıysa en kalın noktasında 18mm. Kullanım sırasında açılıp hava alabilen gövdesi sayesinde 1080 gibi bir ekran kartını, aşırı ısınmaya maruz bırakmadan soğutabildiklerini açıklamaktan da geri kalmadı Asus. Ekran boyutu olarak 15.4 inç secimi yapan Asus, bu ekranın %100 sRGB desteğiyle birlikte 1080p'ye çıkabildiğini ve 120 MHz bir panele sahip olduğunu belirtti. Ürünün RGB ışıklandırmalı klavyeye sahip olduğunu da belirteyim. Fiyat bazındaysa bu bilgisayar ucuza gelmiyor. Yurtdışı fiyatı 2700 dolar olan urunun Türkiye fiyatı 10-15 bin TL arasında olacaktır. O da gelirse.

# KASALAR

Mobil PC'ler tarafında fırtınalar esince, insan ister istemez klasik PC kasalarında bir gelişme olup olmadığını sorguluyor elbet. Merak etmeyin, orada da belirli trendleri görmüş olduk. 70 dolarlardan 2000$'a kadar çıkan kasa pazarında temel trendi ayırt etmek çok güç değil: RGB. Son yıllarda hızlanan RGB trendi, tek tarafı güçlendirilmiş camdan yapılma kasalarla devam ediyor. Özellikle üreticilerin, tüketici istekleriyle cam kapaklı modellere verdiği özen dikkatlerden kaçmıyor. Uzun süredir standart, vidalı halde gördüğümüz bu modeller, yeni trend olarak yerini dolap gibi açılabilen menteşeli modellere bırakmaya başladı. Öte yandan sıvı soğutmaların kullanımının artması, büyümesi ve radyatörlerin orta boy kasalarda sıkıntı çıkarmasıyla birlikte kasa boyutlarının da Full-ATX boyutlarına yeniden çıkmaya başladığına şahit olduk. Her ne kadar bu tür kasaların ülkemizde alınabilir ücretlerde olmasını beklemesem de meraklısı ve maddi imkânı olan kişiler için "güzel" günler ufukta.






## 5. Lian-Li, In-Win vb.

Diğer markaların da maddi güçleriyle ve uç kasa tasarımlarıyla pazardan pay alma çabaları yadsınamaz.

## 4. Cooler Master Cosmos

Cooler Master'in Cosmos serisiyle öne çıktığı büyük kasa pazarında yakın zamanda rekabetin artacağına şüphe yok.

## DİĞERLERİ

Computex gibi bir fuarı tabii ki dergiye sığdırmamız mümkün değil, gönül isterdi ki tüm ürünleri tanıtabilecek yere sahip olalım ancak tanıtılan binlerce urun arasında oyuncular olarak bizi en çok ilgilendiren noktalar yukarıdakiler. Bunun dışında bir iki cümleyle geçiştirilebilecek ürünler de var.

## Zotac 1080ti

Zotac bu fuarda dünyanın, iki farklı klasmanda, en küçük GTX 1080ti modellerini tanıttı. Bunlardan biri "En küçük 1080ti", diğeri de "en küçük su soğutmalı 1080ti".

## Zotac MEK Gaming PC

Bununla beraber Zotac 7. jenerasyon i7'nin yanında düşük profilli soğutucuyla süslediği MEK Gaming PC modelini de tanıttı. GTX 1080 Mini'ye sahip olan bu ürüne de meraklısı bir göz atabilir.






Tüm bunların dışında, Corsair'in kendine ait işlemcisi olan klavyesini, Logitech'in yeni fare serilerini ve Qualcomm'un Microsoft ile ortak çalışarak dizüstü bilgisayarlarda Snapdragon işlemcilerini kullanma çabalarını da gördük. Windows'un MR (Mixed Reality) başlıkları üzerinde çalıştığını da belirteyim.




## SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (~2000 TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2400 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| GEFORCE GTX 1050 2GB | INTEL İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ | MSI H110M PRO-VD |
| 522 TL | 484 TL | 214 TL |
| **BELLEK** | **SABİT DİSK** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 2400MHZ C16 8 GB (1X8GB) 1.2V | TOSHIBA DT01ACA050 500 GB | CORSAIR CP-9020096-EU VS SERISI 450W 80+ |
| 278 TL | 169 TL | 183 TL |
| TOPLAM: 1.850 TL | | |




## SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçen aylardaki i5-6500 temelli orta bütçe sistemimizin fiyatıyla aşağı yukarı aynı fiyat aralığında ama aynı paraya daha fazla performans alıyoruz bu ortanca sistemimizde. Aslında önceki aylardaki bu sisteme ekran kartı olarak RX 580 düşünmüştüm; ancak ethereum madencileri yüzünden kart dünya çapında karaborsaya düştüğü (tüm RX serisi için durum aynı neredeyse) ve ülkemizde stoklarda bulunamadığından tekrar GTX 1060'a dönmeye karar verdim bu ay. 16 GB DDR4 belleklerimizi de çift kanal 2666 Mhz'ye çekmiş durumdayız. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| MSI GEFORCE GTX 1060 AERO ITX 6GB OC | AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ | MSI B350M GAMING PRO AMD B350 |
| 1.425 TL | 812 TL | 385 TL |
| **BELLEK** | **SABİT DİSK** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| KINGSTON HX426C15FBK2/16 HYPERX FURY BLACK DDR4-2666MHZ C15 16GB (2X8GB) DUAL (15-17-17) 1.2V | SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB | CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+ |
| 615 TL | 223 TL | 285 TL |
| TOPLAM: 3.745 TL | | |




## SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor.

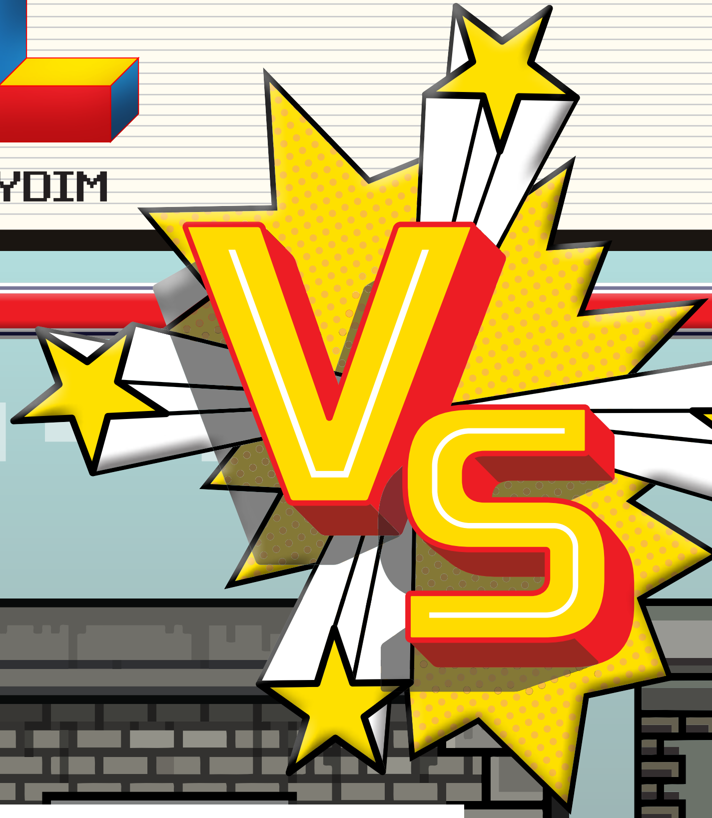
| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| 2X MSI GEFORCE GTX 1080 TI AERO 11G OC GTX1080Tİ | INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E | MSI X99A RAIDER |
| 6.364 TL | 2.685 TL | 998 TL |
| **BELLEK** | **SABİT DİSK** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB | WESTERN DİGİTAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB | CORSAIR CP-9020057 AX SERISI AX1500I 1500W 80+ TITANIUM |
| 1.508 TL | 1.263 TL | 2.387 TL |
| TOPLAM: 16.858 TL | | |

## UFAK TEFEK NOTLAR

Bayağı olaylar döndü bu ay. Ethereum madenciliği nedeniyle RX serisi kartlar karaborsaya düştü, stoklarda bulunmuyor. Gene değişik alternatifler görmem sebebiyle yüksek bütçede 4 bin liralık bir fiyat artışına gittim; ama 16 binlik fiyat etiketinin yakışacağı bir sistem oluştu (önceki ayki fiyat 12 bindi). Masrafı arttıran HDD, SDD ve güç kaynağı gibi ikincil önemdeki bileşenler. Düşen dolar kurunun etkisiniyse düşük bütçede gördük ki bu iyi bir haber sanıyorum. Orta bütçedeyse RX ekran kartlarının istisnai durumu yüzünden Ryzen'le 1060'ı baş göz etme durumunda kaldım. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre ben ekran kartlarında MSI modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**

# PIXEL






# YAKIN DÖVÜŞ



**Eren E.:** Eyyy Ömer Akdağ yıllar oldu seninle oyun oynarız, cenk ederiz lakin senin mümkün olan her oyunda mesafeli saldıran, abidik gubidik büyülerle milleti uyuz eden karakterler seçme meylini bir türlü anlamış değilim mirim. Yahu sırf uzaktan kaplan atıyor diye Tekken'de yüz yıllık karakterini değiştirdin. Neden menzilli, neden böyle mesafeli bir yaklaşım? Sıkılmıyor musun uzaktan uzaktan tuş spamlamaktan? Al şöyle yakından kodumu oturtan adam keyfine bak yahu.

**Ömer:** Hmphf... Ne kadar da barbarca... Biz yıllarca büyü kulelerinde eğitim görelim, scroll ezberleyelim, fireball kasalım, sonra gelsin eline demir almış elemanın biri löm löm konuşsun... Eren Bey ben sizin gibi elindeki zımbırtıyı sağa sola sallamaya bayılan bir insana menzilli saldırıların estetikliğini, elegantlığını, güzelliğini nasıl açıklayayım ki? Bizim attığımız o lightning bolt'un arkasında yılların mürekkep yalamışlığı var, saldığımız okun arkasında bileye bileye keskinleştirdiğimiz gözlerimiz var, "tut koçum" dediğimiz kaplanın arkasında yatan bir dostluk var. Ben-demir-düşman basitliğinde değil bizim hayatımız.

**E:** Ovvv nasıl da yanılgılar içindesiniz efendim aklım havsalam almadı doğrusu. Sizin mürekkep yalamışlığınız varsa bizim de mangal gibi yüreğimiz ve o hor gördüğünüz demiri dövdüğümüz gerçek mangalımız var. Siz uzaktan uzaktan atıp tutup kaçarken karşımızdaki canavarın nefesini ensemizde hissetmişliğimiz var. Hem demir deyip geçmeyin, o kılıçlar baltalar nasıl mahir ustaların elinde şekillenir, nasıl ince ince işlenir de bize silah olur, yoldaş olur bilmezsiniz. Olay estetikse onda da varız, bir katananın kesiş hissi, o incecik demir parçasının ölümcül dokunuşu hangi okta, hangi büyüde vardır efendim? Bir zopanın havada dönerken çıkardığın sesin müziğini nasıl bastırır hain bir okun vızıltısı?

**Ö:** Ya işte bizim o parşömenlerimizde yazan büyüler bir senfoninin iç içe geçmiş, ilmeklenmiş notaları gibidir, sopasını tahtaya vurup çıkan sesi müzik zanneden bünyelerin anlaması zor biraz elbette, seni de anlıyorum, eğitimli bir kulak gerekiyor. Ayrıca sıkıcısınız Eren Bey, banalsınız. Binlerce yıldır birisinin boyu biraz daha uzun, birisinin şekli biraz daha yamuk diye diye hep aynı şeyleri kullanmışsınız. Biz günü geldi yerden iskelet duvarlar çıkardık, günü geldi hasmımıza charm atıp dostu dosta kırdırttık, günü geldi iblis çağırıp onu saldırttık, günü geldi uzaydan göktaşı indirdik. Sadece büyücülük de değil ha mesele, şimdi kılıçla balta kullanmak arasındaki farkı düşün, bir de crossbow'la kunai kullanmak arasındaki farkı düşün. Her hastalığa ilaç var bizde yani, derin bir bilgi birikimi söz konusu. Öyle vurdum olduculardan



SON JETON

## SKULLMONKEYS

» Bir macera oyununun devamının platform türünde olmasını beklemezsiniz. En çok da bu yüzden efsane olamadı zaten Skullmonkeys.

SYF. 140



ORADAYDIM

## CoD 4: MODERN WARFARE

» Radyasyon ve askerle dolu Pripyat'ta, Zakhaev'i vurmak için pusuda bekleyen genç Price'ın yanına pustuk.

SYF. 143



MEDYA

## ÇILGIN KORSAN JACK

» Hangi medyada olduğu fark etmez, en talihsiz ve çılgın korsanın adı hep Jack'tir. Çılgın Korsan Jack de bir istisna değildi.

SYF. 144



# MENZİLLİ SALDIRI



değilizdir sizin gibi.

**E:** Ömer Efendi dediklerini kulağın duysun bi'. Biz öyle gölgelerden adam harcayan ninjalardan, efendim iskeletten çerden çöpten medet uman çırpı bacaklı büyücülerden, sivri kulaklı ukala okçulardan değiliz. Mitsurigi, Yoshimitsu ve Barbar Conan ekolündeniz. Mertlik yüreğimizde yanan bir ateş gibidir. Zati boşuna demezler silah çıktı mertlik bozuldu diye. Biz buralarda ata binip kız keserken (gerçek anlamda) sizin o mesafeli adamlarınız, akranlarınız bizi gördüklerinde kaçacak delik ararlardı. Sonradan sonraya ava mava giderken yanımıza aldık onları destek çıksınlar diye. Onlar ne yaptı peki? Canavarın ilk kükremesinde kaçıp saklandılar. Tabii arkadaşların kafasını kırmak da bize kaldı. Böylesi kıytırık klanların nesini savunuyorsunuz, ayrıca uzaydaki meteorun huzurunu niye bozuyorsunuz anlamak mümkün değil.

**Ö:** Ah ah, her ne kadar sizin sınıftakilerin çoğunun uzak olduğu bir konu olsa da hani belki duymuşsunuzdur, matematik diye bir bilim var. Mantık diye de bir şey var sonra. Minimum eforla maksimum düşmanı almak varken neden dibine girmeyi tercih edelim ki rakibin. Hem efektif değil, hem ölüm tehlikesi var, hem de çoğunluğu pis kokuyor düşmanların. Sizi önden salı salıveriyoruz asıl işi arkada biz bitiriyoruz yani. Raistlin'in durdurulamaz gücüne kim rakip olabilir? Diablo'daki Demon Hunter'ın karizması kimde var? Hem ayrıca en çok frag'i Legolas almıştı.

**E:** Onların hepsi bir sayılır efendim üstat Gloinoğullarından Gimli Hocaefendi'nin "Hatıratlar: Bir Elfi Nasıl Yendim?" isimli manzum eserine göre. Kaldı ki ön saflardaki ayılarla biz uğraşmasak o Demon Hunter'ların, efendim hokkabaz Gandalf'ların filan esamesi okunmazdı. Gerçi onun hakkını yemeyelim dövüş stili hep bir kılıç üstadını anımsatmıştır bana ve "her menzilli savaşçının içinde bir tank yatar" savımı da desteklemektedir. Bir gün herkes melee olacak!

**Ö:** Her menzilli savaşçının içinde bir tank yatar, doğrudur. İstesek yaparız yani, sorun değil bizim için. Gerek duymuyoruz, daha önemli işlerimiz var. Hmpfh....

# HABERLER

- Eee, E3 demek bir sürü süper yeniden yapım veya yenilenme haberi demek aynı zamanda! **Shadow of the Colossus**'un baştan aşağı yeniden yapımı, ilk **Age of Empires**'ın detaylı bir şekilde elden geçmiş Definitive Edition'ı fuarı şenlendirdi.
- E3'te Microsoft ilk **Xbox**'ın oyunları için de geri uyumluluk geleceğini duyurdu. Ayrıca ilk Xbox'ın oyunlarının resmi bir emülatörle PC'ye de çıkması olası.
- Andrzej Sapkowski'nin zamanında **Witcher**'ın oyun haklarını CDPR'a sadece 9500 dolara sattığı ortaya çıktı. Tamam adamın laf sokmalarını sevmiyoruz ama Witcher da cidden ucuza gitmiş.
- John Romero, kendi **Doom II** disketlerini açık arttırmadan satışa sundu, 3150 dolara gittiler.
- **Resident Evil 2**'nin yeniden yapımında eski seslendirme sanatçıları olmayacak, yeniden seslendirme yapılacak.
- Sega, **Sega Forever** ismindeki uygulamasını iOS ve Android'e çıkardı. Bu uygulama içinde klasik Sega oyunlarını ücretsiz bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Şimdilik şu beş oyun var: Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Phantasy Star II, Kid Chamelon, Comix Zone.
- İlk **Half-Life**'ın yeniden yapımı gibi olan gelişmiş mod Black Mesa'daki eksik bölümlerin giderilmesi ve modun tam sürümünün çıkması bu yılın sonunda gerçekleşecek.
- **Diablo II**'nin yenilenmiş versiyonunun gelme ihtimalinin düşük olduğunu söylemişti daha önce Blizzard ama yayınladıkları iş ilanları sanki umut varmış gibi bir izlenim uyandırmadı değil.
- 15 tane **Neo Geo** klasiği GoG'a çıktı.
- Monster Notebook, Temmuz sonlarına kadar açık kalacak bir **retro oyun sergisi** açtı. İstanbul-Kadıköy mağazalarının ikinci katında ziyaretinizi bekler.




# Piksel Günlükleri

Retro oyun koleksiyonculuğuna olan ilgi dünyada olduğu kadar ülkemizde de neredeyse aynı hızla artıyor denilebilir. O yüzden ülkemizdeki satış siteleri ve grupları her geçen gün bu talebi nakite çevirmek isteyen ilanlarla dolup taşıyor. Lakin bunların bir kısmı da orijinal olduğu iddiasıyla satılan, aslında oldukça değersiz korsan oyunlar.

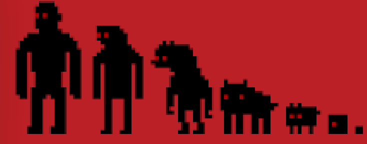
En sık gördüğümüz örnek PS2 oyunları. Zira üzerinde resim olan her CD'nin orijinal oyun olduğuna dair yaygın bir inanış var ülkemizde, hâlbuki bu hiç de doğru değil. Bunların büyük kısmı sadece CD baskı makineleriyle üzerine resim basılmış korsan CD'ler.

PS2 oyunlarının orijinalliğini kontrol etmenin en net yöntemi CD'nin arkasına bakmak arkadaşlar. Orijinal DVD oyunların arka yüzeyinin dört ayrı köşesinde Playstation logoları olur eğer dikkatli bakarsanız. Bu logoları gördüyseniz rahat bir nefes alabilirsiniz. DVD'ye değil CD'ye basılan ilk dönem PS2 oyunları da var bildiğiniz üzere. Bu oyunların CD'leri de genellikle mavi ya da turuncu renkte olur (neden bilmiyorum). CD oyunların orijinalliğini de bu şekilde ayırt edebilirsiniz. CD'ye basılan PS2 oyunlarının bir listesi var Wikipedia'da. Eğer aldığınız oyun bu listede ve buna rağmen de DVD'ye basılmışsa korsan olduğuna da emin olabilirsiniz.

Aslında üzeri baskılı korsan oyunlar, baskının kalitesizliği ve feci özensizliği sayesinde de kolayca ayırt edilebiliyor. Yazılar resme sığmayabiliyor, diskin ortasındaki delik görseli saçma sapan bir yerden bölüyor, renkler soluk olabiliyor, ya da kullanılan yazı fontunun amatörlüğü derken o orijinal CD'lerdeki profesyonel tasarıma sahip olmadıklarını kolayca fark edebilirsiniz. Aynı durum ön-arka kâğıtlar için de geçerli. Zaten kâğıt kalitesi, resim ve yazıların tasarım özensizliği ya da "DVD GAME" gibi saçma sapan yazılar kolayca ele verir orijinal olmayan oyunu (korsan dayılar her boşluğa DVD yazmaya bayılıyor).

Sözün özü her ön-arka kağıtlı ya da üzeri baskılı oyun orijinal değildir arkadaşlar, bahsettiğim adımlara dikkat ederseniz olası kazıklama yöntemlerinden kurtulmuş olursunuz zaten. Hoşçakalın!

**EMRE S.**



# KARAKTER EVRİMİ

## FRANCESCO TOTTI

1996 | 1997

1998 | 1999

2000 | 2001

2002 | 2003

2004 | 2005

2006 | 2007

2008 | 2009

2010 | 2011

2012 | 2013

2014 | 2015

2016 | 2017




# KONSOL

## NEO GEO POCKET & COLOR

### Kalite her zaman başarıyı getirmiyor

2000'lere yaklaşırken dönemin arcade devlerinden olan SNK da her geçen gün büyüyen konsol pazarına dâhil olmaya çalışıyordu. Bunun için NeoGeo, NeoGeo CD gibi pek çok konsol çıkarttılar ki bunların en başarılılarından biri de bir el konsolu olan NeoGeo Pocket Color idi.

İlk NeoGeo Pocket 1998'de Japonya'da çıktı. Açıkçası çok da başarılı olmadı ve topu topu 9 oyunun ardından 1 sene sonra üretimi durduruldu. Fakat SNK bu dersten gayet iyi notlar almıştı. Bu sefer 1999'da piyasaya NeoGeo Pocket Color sürüldü ki konsol bu sefer hem renkli bir ekrana sahipti hem de daha çıkışında 14 tane oyunu vardı ki en çok çıkış oyununa sahip konsol rekorunu kırmıştı bu sayede. Tabii bu akıllı hamleler SNK'ya başarıyı getirdi... bir yere kadar. Pokémon bombalı GameBoy tiranlığında geçen bir pazarda piyasanın %2'sini bile ele geçirmek bile büyük bir başarı demekti ki bu da SNK için kâr anlamına geliyordu. Keza konsolun takdire şayan özellikleri vardı, arcade stick'leri anımsatan joystiği çok isabetli ve başarılıydı, pil ömrü 40 saat gibi inanılmaz bir süre dayanıyordu ve SNK tarafından oldukça kaliteli, yüksek notlar alan oyunlara sahipti.

Gelgelelim bu mutlu tablo SNK'nın girdiği maddi darboğazla birlikte çok uzun sürmedi. GameBoy piyasayı hallaç pamuğu gibi atıyor, diğer yandan Bandai gibi firmalar da pazarda kendine pay arıyordu. Konsola SEGA haricinde önemli başka bir firma da destek vermeyince 2001'de topu atmak zorunda kaldı. Piyasada tutunamasa da ardında son derece güzel izler bırakan nadir konsollardandır NGPC. ■ **EMRE S.**




# PSX VE PS1 ARASINDAKİ FARK

### Öyle bir fark mı varmış?

İnternette gezerken klasik Playstation oyunlar için sık sık PSX kısaltılmasının kullandığını görmüşsünüzdür. Eğer siz de bu kısaltmayı kullanıyorsanız uyarayım, hata yapıyorsunuz (açık konuşmak gerekirse ben de çok yaptım). Neden mi? Sony'nin bizim efsane ilk Playstation'ın yanı sıra PSX adında bambaşka bir konsolu daha var çünkü, üstelik ilk PS ile de pek alakası yok.

PS2'nin oyun tarihindeki yeri ve satış adetleri malumunuz. Lakin bunların yanı sıra konsolun sektörde temsil ettiği çok önemli bir özellik daha vardı ki o da konsolların birer genel eğlence cihazı olarak da kullanılabileceğiydi. Konsolun özellikle Japonya'da bu kadar çok satmasının en önemli sebeplerinden biri pek çok ailenin sadece DVD film izleyebilmek için PS2 almasıydı. İnsanlar hem oyun oynatan hem de film izleten bir sistem dururken neden gidip kuru kuru bir DVD Player alsınlardı ki?

Tabii bu yeni akım Sony'nin aklına bambaşka bir fikir getirdi. Konsolun çoklu medya özelliklerini daha da geliştirerek, bir aile için klasik bir eğlence makinesi haline getirerek voleyi vurmaya karar verdiler. İşte bu hayallerle Aralık 2003'te Sony PSX sadece Japonya'da piyasaya sürüldü. Sistem bütün PS1 ve PS2 oyunlarını desteklemenin yanı sıra DVD'ye video kaydı yapabiliyor, videoları istediğiniz gibi düzenlemenize olanak tanıyor, televizyon kanallarını çekebiliyor ve usb ile bağladığınız medya dosyalarını oynatabiliyordu. Söyleyin, böyle bir konsola kim hayır diyebilirdi ki?

Cevap veriyorum, aşağı yukarı herkes! Çünkü konsolun fiyatı inanılmaz seviyelerdeydi (o dönemler 1000 dolar civarına satılan bir miktardan bahsediyorum) ve sunduğu özelliklerin yarısından fazlası çok daha ucuz bir sistem olan PS2'de zaten mevcuttu. Üstelik konsolla beraber bir joystick bile gelmiyor, sadece PSX'i yönlendiren bir kumanda çıkıyordu paketten. Tabii sonuç olarak PSX'e neredeyse hiç kimse ilgi göstermedi ve satışları Sony'nin beklediğinin çok çok altında kaldı. E firma da üretimi kısa süre sonra durdurup sistemi Japonya dışına çıkarma planlarını da apar topar iptal etti.

Gelelim baştaki sorumuzun yanıtına. Madem PSX diye apayrı bir konsol var, neden internette klasik PS1 oyunları için PSX kısaltması kullanmak hatasını sürdürüyoruz? Bunun da cevabı şöyle, 80'lerin ev bilgisayarı sistemlerinden MSX'i en çok satan markalardan biriydi Sony'di. O yüzden oyuncular MSX'i çağrıştırdığı için ilk Playstation'a kısaltma olarak PSX dediler. E Sony tarafından da apayrı bir PSX konsolu üretilince tabirler birbirine girdi tabii.

PSX sonuç olarak Playstation markasının ilk ve tek başarısızlığı olarak tarihe adını da yazdırmıştı. Ta ki Vita çıkana kadar... *(ya ezmeyin bir kere de şu Vita'yı arkadaş, ben çok seviyorum <3 -Ö)* ■ **EMRE S.**




# İŞTE KÜÇÜK BİR BONUS ODASI

# SKULLMONKEYS

İHSAN C. ASMAN



İnternetin bugünkü kadar yaygın olmadığı çocukluğumda iyi oyunları ıskalamak epey olasıydı. Genelde oyunlarla tanışma şekli ya oyun dergilerinden çıkan demo CD'ler vasıtasıylaydı ya da mahalledeki "sidicinin" raflarında bulunan oyunların kapak görsel performansı belirleyici olurdu. Böylesi kıt bir ortamda, üstelik bilgisayar sahibi dahi olmayan bendenizin *The Neverhood*'la tanışmış olması büyük bir şansmış düşününce. Bir arkadaşımın evinde, meraklı bir konsol çocuğu olarak izleyiciydim: *The Neverhood*'un ağır point 'n click temposu ve bulmaca çözme işleri bana göre değildi ama o ortama, stop-motion kil animasyon tekniğine ve Klaymen'in salaklıklarına adeta vurulmuştum. Evet, bu yazının konuğu *The Neverhood*'un kendinden oldukça farklı bir devam oyunu olan *Skullmonkeys* ama Neverhood anekdotu da şarttı. Zira alakasız ama eğlenceli kurukafa maymunlu kapaktan eski dostum Klaymen çıkınca yaşadığım sevinci bu satırlarda tarif edebilmemin başka türlü imkânı yok. *The Neverhood*'u tanıyıp bilmesem bile ayıla bayıla oynayacağım bir oyunken, o aşinalık sekiz yaşlarındaki İhsan'ı daha bir bağlamıştı bu manyakça eğlenceli platform oyununa.

Yandan ilerlemeli, 2.5 boyutlu şahane bir platform oyunuydu *Skullmonkeys*. Akranları harıl harıl 3D'ye geçerken, arkasında *Earthworm Jim* gibi bir efsanenin yaratıcısı olan DougTen Napel'ın olduğu *Skullmonkeys* bilindik sularda seyretmeyi seçmişti. Bilindik derken genel oynanış formülünü kastediyorum elbette; yoksa muazzam bölüm tasarımları, birbirinden şekil boss'ları -bilhassa vücudu insan kellesinden müteşekkil maymun "Joe-Head-Joe"-, tıpkı *The Neverhood* gibi stop-motion kil animasyonlu olağanüstü ara sahneleri, mizahı ve Terry Scott Taylor'ın eşsiz müzikleriyle zamanının çok ötesinde bir deneyimdi bu oyun. Açtığınız bonus bölümler için özel tasarlanmış harika bir beste dahi vardı ki oyunda, hâlâ daha dinlerken insanı tebessüm ettirir. Gene yandan ilerlemeli olsa da size tanıdığı dikey hareketlilik imkanları da bahsetmeye değer düzeydeydi. Özellikle Sno bölümünde kimi yerlerinde ipin ucunun kaçtığı, gerçekten de bulutların üzerinde pofidik pofidik uçtuğunuz hissini fazlaca aldığınız yerler vardı.

Epey efsanevi bir point 'n click macera oyununun devamı olması, platform oyunlarına alışkın olmayanları yer yer delirtebilen zorluğu ve elbette kayıt sistemi yerine şifreleme sistemi kullanması (yeni bölümler için size bir kod veriliyordu, oyunu bir daha başlattığınızda bu kodu giriyordunuz) bazılarını mutsuz etmişse de ben bu oyunu ufacık tefecikken oynarken bu söylenenlerin rahatsızlığını hiç yaşamamıştım. Gerçi benim rahatsızlığım çok makul bir kıstas da değil şimdi: Playstation 1'ime hafıza kartı alana kadar epey vakit geçmişti ve maalesef her oyunu baştan baştan oynamaya alışmıştım. Kart alındıktan bir-iki hafta sonra bile kendime gelememiştim pek.

Evet belki tüm dünyanın bildiği bir efsane olmayı başaramadı *Skullmonkeys*; ama onunla tanışmış olanlar için kesinlikle unutulmayacak bir cevherdi. Serinin en son geldiği nokta *Armikrog*. Keşke *Skullmonkeys* tadında bir platform oyunuyla oradaki hayal kırıklıkları giderilse ve biz gene kil animasyona doysak. Hayaller hayaller...

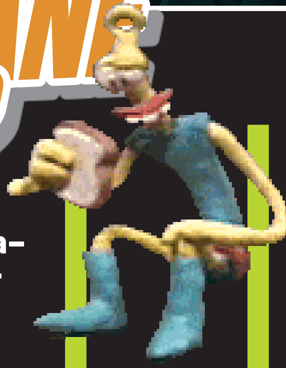




**HER ŞEY BİR YANA DA, STOP-MOTION TEKNİĞİ DE TEKNOLOJİYLE UNUTULAN SANATLAR ARASINA GİRMESİN LÜTFEN!**

# NEDEN EFSANE OLACAKTI?

**Allah'ım o müzikler, o bölüm tasarımları, o birbirinden komik güçlendiriciler, neler neler vardı bu oyunda...**



## ENTERESANLIĞIYLA GÖZ DOLDURAN GÜÇLENDİRMELER

Sizi koruyan hamster çemberinden tutun da, pırtlama ve çamurdan kuş atma güçlendirmelerine kadar türlü garip ama eğlenceli seçeneğiniz vardı.

## MÜZİKLER

The Neverhood'da hünerlerini başarıyla ortaya koyan Terry Scott Taylor bu oyunu da boş geçmemişti. Oyunun her detaya sinmiş neşesini daha da harlayan en belirleyici unsurlardan biriydi müzikler. Hâlâ açılıp boş boş sırıtmaya olanak tanımaları bir yana, o şahane kil ortamıyla bambaşka tınlıyorlardı.

## BONUS BÖLÜM VE MÜZİĞİ

Hemen müziklerin altına özellikle iliştirdim, zira kendisi de oyunun OST'sinin bir parçası. Bir Youtube yorumu aslında bu sekmeyi özetleyecek nitelikte: "Şu an güven bunalımı sorumlarım varsa hep bu bonus bölüm ve orada çalan şarkı yüzünden!" Dinlemeyenleri şöyle alalım: tinyurl.com/ogz-117-skull-bonus

## BÖLÜM VE BOSS TASARIMLARI

Yazıda bahsettiğim Sno ve Joe-head-Joe dışında pek çok renkli ortam ve değişik boss'a ev sahipliği yapıyordu oyun. Üstelik tasarımlar 20 yıl sonrasında dahi gayet doyurucu gözüküyor. O zaman yarattığı heyecanı anlamak lazım.

## STOP-MOTION KİL ANİMASYONLAR

Oyunun tüm görselliğinde kil dokunuşa şahit oluyorduk ama o ara sahneler çok iyiydi ya. Özellikle bir kuru fasulye sahnesi vardır ki hâlâ hafızalarda yerini korur.





# NEDEN EFSANE OLAMADI?

**Son paragrafta bahsettim, maalesef eleştiri toplayan birtakım tercihleri vardı The Neverhood Inc.'in (geliştirici ekibin adı aynı zamanda):**

## MACERA ÜSTÜNE PLATFORM

Serinin ilk oyunu büyük sükse yapmıştı ama bu süksenin odağında macera severler vardı. Devam oyununda türün toptan değişmesi The Neverhood müdavimlerinin bu oyunu ıskalamalarına yol açtı demek çok da yanlış olmaz sanıyorum.

## ZORLUK VE TEKRARLAYAN OYNANIŞ

Her ne kadar ben buna katılmasam da -netice-de platform oyunu zor olur arkadaş- oyunun zorluğundan çok dem vurulduğunu görüyoruz, özellikle o dönem yapılmış incelemelere dönüp baktığımızda. Ayrıca bölüm tasarımlarının çeşitliliğine rağmen temelde aynı platform mekaniklerinin işletildiğine dair şikâyetler diğer öne çıkan eleştirilerdendi.

## KAYIT SİSTEMİ OLMAMASI

Evet kayıt sistemi yerine şifreleme sistemi vardı oyunda. Özellikle toplanan güçlendirmeler oyun kapandığında gittiğinden, kayıt sistemi olmayışı tepki çekmişti.

# SEN BU OYUNU BİLMEZSİN




## GHOST SQUAD [ARC / Wİİ]

Eskiden atari salonlarına gitmenin en keyifli taraflarından biri o atraksiyonları kabinleri ve ekipmanları kullanmaktı siz de hak verirsiniz ki. İşte Ghost Squad'ı da yıllar önce Ankara'daki Fantasy Land'de lightgun'larla oynamış ve büyük keyif almıştım. Yıllar sonra oyunun Wii'ye de port edildiğini görünce direkt aldım.

Ghost Squad standart bir rail shooter oyunu arkadaşlar. 3 farklı görevde teröristleri öldürmek ve aksiyon butonuyla esirleri kurtarmak, mayınları etkisiz hale getirmek, yakın dövüşler yapmak gibi pek çok farklı atraksiyonlara giriyoruz. Bunların yanı sıra gizlilik bölümleri, sniper görevleri gibi şeyleri de eklerseniz çeşitliliği takdire şayan. Fakat bana göre en hoş özelliği her bölümdeki farklı yol seçimleri sunması ve yaptığınız bu seçimlere göre görevinizin içeriğinin hayli değişmesi. Zaten oyunu bitirme süreniz taş çatlasa yarım saat, yoksa böyle bir şey yapmasalar oyunu tekrar bitirmek için de pek bir sebebiniz olmazdı. Unutmadan, başta The House of the Dead olmak üzere klasik SEGA arcade aksiyonlarından alışık olduğumuz bilerek kötü yapılmış seslendirmelere de hayli güldüm.

Sözün özü Ghost Squad oldukça kısa fakat hoş ve stres atmalık bir oyun olmuş. Birisiyle beraber oynarsanız alacağınız zevk de hayli artacaktır, ayrıca Wii versiyonunda yeni silahlar, kostümler, açılan yeni yollar gibi de pek çok ekstra içerik de mevcut. Stres atmak isteyen ve aksiyon seven bütün dostlara tavsiye ederim. ■ EMRE S.



### GHOST SQUAD EVOLUTION

Oyunun arcade'lerde elde ettiği başarının ardından Evolution diye bir devamı oyunu çıkmış. Ama bu herhangi bir konsola gelmemiş ne yazık ki. Bulursanız oynamamazlık etmeyin.

# SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

## SPACE JAM [PS1 / SAT / PC]

Çocukluk hatıraları ne yazık ki son derece yanıltıcı olabiliyor. Uzun yıllar önce Space Jam fenomeninin kasırgaya dönüştüğü dönemlerde bu oyunun kuzenimin Playstation'ında oynadığımda adeta büyülendiğimi iyi hatırlıyorum. Lakin yıllar sonra oyun tekrar önüme geldiğinde Bugs Bunny'nin ayağının aslında bundan çok farklı olduğunu acı biçimde fark edecektim.

Space Jam tabii ki de tahmin ettiğiniz üzere filmdeki basketbol maçını ele alıyor. İşte sorun da burada başlıyor zaten. Çünkü bütün o oyun o tek basketbol maçından ibaret. İster Bugs Bunny'nin ister canavarların takımını seçiyor ve 4 periyotluk bir maç yapıyorsunuz. Ve hepsi bu kadar. Bir kez maç yaptıktan sonra oyunda geriye oynayacak hiçbir şey kalmıyor neredeyse.

Şimdi diyeceksiniz ki "e spor oyunları yıllardır böyle". Hayır öyle değil kardeşim. En son çıkan NBA oyununu aldığınızı, fakat oyunda sadece 2 takım olduğunu ve turnuva, lig, playoff gibi hiçbir oyun modunun olmadığını düşünün. Yapabileceğiniz tek şey farklı oyuncular deneyerek aynı maçı sonsuza kadar tekrar tekrar oynamak. Zaten adamlar da bunu fark etmiş olacak ki maçları 5'e 5 değil de 3'e 3 yapmışlar. Yoksa topu topu 5 kişiden oluşan canavarlar takımını da hep aynı kadroyla oynamak zorunda kalırdınız.

Intergalactic Tournament diye tırt bir turnuva modu var ama hikâye. Bir tane takım kaptanı seçip her maç farklı oyuncularla gene canavarlara karşı oynuyorsunuz o kadar. Üstelik canavarlar NBA tarihinin sağlam oyuncularının güçlerini ele geçirmesine rağmen istatistikleri bizim aptal avcı Elmer Fudd'dan bile kötü niyeyse. Grafikler SNES jenerasyonuna ait, devre aralarında oynadığınız mini oyunlar keyifsiz, kontroller zayıf vs… Sadece filmin kaymağını emmek için yapıldığı her halinden belli oluyor.

Para verip aynı şeyi tekrar tekrar yapmaktan keyif almayı başarabiliyorsanız Space Jam tam size göre aslında. Paran ile rezil olmak da bir hak ne de olsa. ■ EMRE S.





# GEÇMİŞİN KANLI GÖLGESİ
## [CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE]

Oda kan kokuyordu. Aslında sadece oda değil, tüm köy bulanmıştı kırmızıya. Orta doğuda patlayan nükleer bombanın sorumlusu Al-Assad, S.A.S. tarafından Azerbaycan'da yakalanmış, Yüzbaşı Price'ın sorgusu altında eziliyordu. Bir noktada kırılacaktı elbet, ama o zamana kadar köydeki çatışmayı duyan aşırı milliyetçiler yardımına gelip işleri daha da karıştırabilirdi. Price binlerce askeri ve koca bir şehri toz eden bombanın nereden temin edildiği bilgisini Assad'ın adeta içinden çıkarabilecekmiş gibi yumrukları sıralarken bir telefon sesi duyuldu. Bu Al-Assad'ın telefonuydu.

Yüzbaşı sanki yarım saattir karşısındaki adamı kum torbası olarak kullanmıyormuş gibi sakince açtı telefonu ve dinledi. Birkaç saniye sonra derin bir nefes aldı, telefonu kapattı ve artık ne bildiklerinin, ne de hayatının bir önemi kalmamış olan Assad'ı göğsünün ortasından vurdu.

Arayan, Imran Zakhaev'di... Price ilk olarak 15 yıl önce, henüz bir teğmenken duymuştu bu ismi. Yüzbaşı MacMillan'la birlikte, bir başka nükleer felaketin mahvettiği Pripyat'ta, İngiltere'nin İkinci Dünya Savaşı'ndan bu yana verdiği ilk resmi suikast görevine atanmıştı. Zakhaev, Chernobyl'den arta kalan nükleer materyali en yüksek paraya satan bir kaçakçıydı o zamanlar. Bugünkü gibi olayların engellenmesi için buna bir son verilmeliydi. Price ve MacMillan bir gözlerini radyasyon göstergelerinde tutarak ıssız köylerden geçti, orada bulunmaması gereken nöbetçileri bir bir etkisiz hale getirdi, ağızlarından salyalar saçarak üzerlerine atlayan vahşi köpekleri öldürdü. Ertesi gün gerçekleşecek olan anlaşma için yakınlardaki terk edilmiş bir apartmanın en üst katına konuşlanmalı ve suikast için uygun bir yer bulup hazırlanmalıydılar. Ama yolun ortalarında, bir anda içinde birkaç tankın da olduğu koca bir bölüğün tam ortasında kalacaklardı. Bir ölü kadar sessiz biçimde yere yatıp zırhlı araçların üzerlerinden geçmemesini umarak beklediler. Şansları yaver gitti.

Pripyat'ın eski apartmanlarından birinin tepesinde güzel bir konum bularak geceyi orada geçirdiler ve sonunda anlaşma vakti gelene dek bir fare gibi sessizce beklediler. Güvenlik inanılmaz sıkıydı, adeta minik bir ordu konuşlanmıştı şehrin etrafına. Sonunda vakit geldi ve taraflar ortada buluştu. Price keskin nişancı tüfeğinin dürbününü ayarladı, MacMillan da gördüğü kişinin Zakhaev olduğunu onayladı ama bir sorun vardı. Rüzgâr çok kuvvetliydi ve bulundukları konumdan isabetli bir atış yapması için Price'ın dünyanın dönüşünü bile hesaba katması gerekiyordu. Üstelik Zakhaev sinirlenmiş gibiydi, sürekli hareket ediyor, karşısındakilerle tartışıyordu. Price yakaladığı ilk anda tetiği çekmek üzere bekledi ve o anı tam yakalamıştı ki, devriye helikopteri hedefle arasına girdi. Yeniden açık bir atış şansı aramak için vakti yoktu. Helikopter çekildiği anda yapabileceği en iyi şekilde hedef aldı ve tetiği çekti.

Mermi kavisli bir yol çizerek hedefe saplandığı anda Zakhaev kanlar içinde yere yığıldı ama ölüp ölmediğini kontrol edecek vakit yoktu. Devriye helikopteri silahın ateşlendiği yeri görmüştü ve tüm ordunun tepelerine binmesi saniyeler bile sürmedi. Price, helikopter pilotunu da tek atışta alnından vurup ayağa fırladı. MacMillan'la birlikte önceden bağladıkları halatlara tutunup aşağıya atladılar ve bulundukları kat füzelerle un ufak edilmeden saniyeler önce aşağı kaydılar. Ama etrafları çevriliydi ve destekleri yoktu. Kendilerini alması için 4 numaralı buluşma bölgesine destek helikopteri çağırıp önlerine çıkan herkesi tek tek vurarak koştular. Vahşi köpekler ve askerler yetmezmiş gibi başka helikopterler de vardı, bunlardan biri açık alandayken ikiliyi gördüğünde onu da vurmaktan başka şansları kalmadı. Kontrolü kaybeden helikopter yanlarındaki binaya çarpıp üzerlerine yuvarlandı ve MacMillan'ın bacaklarını ezdi. Artık oradan kurtulmalarının tek yolu Teğmen Price'ın ikisini de güvenli noktaya kadar götürüp destek gelinceye dek gelecek onlarca askeri bir bir vurmasıydı. Ve o hiç düşünmeden tam olarak bunu yaptı. ■ TARIK

# MEDYA

MÜZİK // ÇİZGİ FİLM // ANİME // KİTAP

## ÇILGIN KORSAN JACK

Fox Kids döneminden tek sezonluk bir çizgi filmdi adı gibi çılgın olan bu yapım. Dünyanın en başarısız korsanı Jack ve sadık, şapşal yardımcısı Lapacı'nın, her bölümü bir başka popüler kültür eserinden ya da efsaneden esinlenen absürt, saçma, olabildiğince garip ve inanılmaz eğlenceli maceralarına atılışı çevire çevire defalarca yayınlandı. İnanılmaz derecede iyi olan dublaj ve çeviri de apayrı bir tat katıyordu çizgi diziye.

Jack maceraları boyunca gemisi Deniz Tavuğu'nun kirasını vermek için hazine de aradı, Kont Draklia'nın tuvalet temizleyicisini de çaldı, göl canavarıyla zorla evlenmekten kurtulup azılı düşmanıyla evlenen canavarın gördüğü en güzel kadına dönüşmesini de izledi, çılgın İskoçyalının altın hagisini çalarak sonsuza kadar gayda dinlemeye de mahkûm oldu... Hiçbir bölümü normal bir kafayla yazılmamış, orası garanti. Çizim tarzıyla renkleri de gayet tatlıydı. Tüm zamanların en iyi seslendirilmiş çizgi film karakterlerinden biri olan Lapacı için bile izlemel- meli, meli- ŞIPIDIK ÖLDÜRMELİ! **TARIK**






## NIRVANA (NEVERMIND)



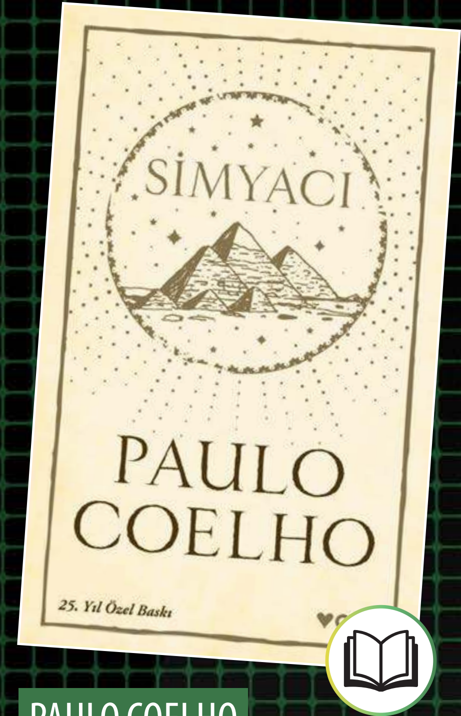

Geçen gün Guitar Hero oynarken (Evet hâlâ arkadaşlarla bir araya geldiğimizde Guitar Hero oynuyoruz! Ne var yani siz oynamıyor musunuz?) elim bir anda Smells Like Teen Spirit'e gitti. Zamanında dinlemelere doyamazdım, bu sefer de çalmaya doyamadım. Ben gitarı ağlattım, arkadaşlarım söyledi. Güzel de oldu. Çünkü başta bu şarkı olmak üzere Nevermind albümü unutulmaz parçalarla dolu. Ebedi bir klasik. Ben henüz 12-13 yaşlarındayken tanışmıştım bu albümle. O zamanlar televizyonda MTV Europe vardı, babamla birlikte rock programlarını kaçırmazdık. Orada karşımıza çıktı Smells Like Teen Spirit ve ikimiz de büyülendik. Babamın eve elinde Nevermind kasetiyle gelmesi sadece iki gün sürmüştü. Art arda defalarca dinledik albümü, gerçek anlamda rock tarihinin en önemli albümlerinden birinin doğuşuna ve yükselişine canlı canlı tanıklık ediyorduk. Off be, gerçekten harika günlerdi işte onlar. Üzerinden neredeyse 30 yıl geçti bu albümün, kapaktaki minik bebek artık kocaman adam oldu (artık üzerine bir şeyler de giyiyor hem). Bir 30 daha geçecek, sonra bir 30 daha. Ama bu albümün insanın kafasının içinde bıraktığı o iz, o tat asla değişmeyecek, azalmayacak. Ne? Canınızı mı çektirdim? E hadi o zaman birlikte Come As You Are dinleyelim. **ESER**



# AZUMANGA DAIOH

Şimdi size çok sevdiğim Azumanga Daioh animesini önermek istiyorum ama hani biraz da zor bir şey bu dediğim, çok saçma bir espri anlayışı var serinin çünkü. Kimileri hayatlarında izlediği en komik anime olduğunu söylüyor ama kimisi de hiç anlam veremiyor. Yıllardır açar açar sahne izler, katıla katıla gülerim ama "abi bak süper sahne, gel sen de izle" diye de yanıma adam çağırmaya cesaret edemem. Hastası olduğum, aşırı salak Osaka karakteri kaşıkla tavaya vurarak öğretmeni Yukari-chan'ı uyandırmak için odasına gidiyor ama kaşık yerine kasap bıçağı alıyor yanlışlıkla, sırıtarak başında durup ödünü koparıyor, sonra "aa uyanmışsın zaten" deyip dönüp gidiyor falan. Veya Osaka chopstick'leri birbirinden ayırdığı için arkadaşlarına sırıtıp hava atıyor. Veya arkadaşının dev bir kedi olan babası Osaka'yla gelip rezil bir İngilizceyle konuşmaya başlıyor. Şimdi ben böyle abuk subuk sahnelere yarıldığımı nasıl açıklarım ki yanıma çağıracağım insana? O yüzde sadece tuhaf espri anlayışları olan arkadaşlara öneririm Azumanga'yı. Bonkurazu ftw! ■ **ÖMER**






## PAULO COELHO

# SİMYACI

Sizi bilmem ama ben hayatta kişisel amaçların ve hedeflerin kişiyi daha ileriye götürdüğüne inananlardanım. Bir amaca sahip olmak; onu gerçekleştiremeseniz, nihayetinde acı çekseniz bile güzel bir duygudur ve insana yaşadığını hissettirir.

İlk kez ortaokul sıralarında okuduğum ve yaşım ilerledikçe geri döndüğüm bir romandı Simyacı. Roman Endülüslü çoban Santiago'nun hayalle gerçeğin birbirine girdiği menkıbesini (saga, epik) anlatır. Santiago'nun papaz okuluna gitmeye itirazı ve nihayetinde bir seyyah olmasıyla açılan öykü onu oradan oraya savurup, türlü çeşitli insanla tanışması ve yaşamın yollarını öğrenmesine odaklanır. Rüyasında gördüğü Mısır Piramitleri'nin altında yatan hazinenin peşinden gidişi ve kulaktan kulağa dolaşan Simyacı'yı arayışı sırasında çöl ona nice mucizelerini gösterip kılavuzluk eder ve yolun kendisi bir amaca dönüşür. Zamanında fenomen olan bir kitaptı Simyacı, bugün de kıymetinden gram yitirmiş değil benim gözümde.

"Her şey bir ve tek şeydir" gibi basit bir fikrin altında dünyalar yattığını anlatışı ve kâinatın kaotik döngüsünün içinde bir insan hayatının hem önemini hem de önemsizliğini vurgulayan düşünsel derinliği Coelho'yu ölümsüz yazarlar arasına sokmaya yetmişti. Yakın zamanda bana yine çöl yolları gözüküyor sanki. ■ **EREN E.**

Oyungezer
SAYI: 117- 2017/07

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**İmtiyaz Sahibi**
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar**
Deniz Kırca, Yasin İlgün

**Web Geliştirme**
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

**İllüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

**SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.**
**Adına Sahibi: Ateş Uluç**

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

**Basıldığı Tarih:** 1 Temmuz 2017
**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık





**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

# ASSASSIN'S CREED
## ORIGINS

YILLARDIR BEKLENEN ATLAYIŞ MI GELİYOR, UÇURUMDAN YUVARLANAN BİR SERİ Mİ?

**AĞUSTOS'TA OYUNGEZER'DE**

# OVERWATCH™

## ORIGINS EDITION




03 - 16 TEMMUZ TARİHLERİ ARASINDA

SADECE 179.99₺















